W:ART

LE WEBZINE BD, MAIS PAS SEULEMENT !

[août 2006]

WWW.WARTMAG.COM

[n°9]

Après tout

▲ *Illustration par Max F.*

Editorial

De l'air !
Diable, comment peut-il faire si chaud ? Attention, nous ne parlons pas des ridicules 40° qui ont grillé les moustaches de certains d'entre vous. Oh non. Ici c'est encore pire avec la chaleur dégagée par nos petits microprocesseurs chétifs, nos disques durs craintifs et nos ventilos suffocants.
Une chaleur qui n'a pas arrêté les plus vaillants d'entre nous, à l'image de notre D's© en grande forme, parti prendre un bain d'otakus lors de la dernière Japan Expo.
Il nous en a ramené un copieux reportage à découvrir à la fin de ce numéro.
Cerise sur le gâteau, nous avons aussi pu rencontrer Benjamin, l'auteur chinois de *Remember*, dont nous avions dit tellement de bien au mois de février dernier !

A part ça, vous avez dû le remarquer, l'actualité est plutôt timide en ce début de mois d'août… Il faut dire que juillet a carrément été calme. Le calme avant la tempête ! Les prochains mois s'annoncent tout simplement affolants compte tenu du flot de nouveautés, encore plus soutenu que lors des premiers mois de l'année !
Les portefeuilles risquent d'être sur les genoux, et ce n'est pas peu dire.
Mais ce n'est pas W'art qui vous coûtera davantage de sous. Notre prochain numéro vous surprendra, nous l'espérons, avec un habillage tout neuf, plus près du ton employé dans nos articles, un logo entièrement redessiné, et de nouvelles rubriques, rendez-vous et autres surprises que nous sommes en train de vous préparer. Et oui, mieux vaut bien être armé pour cette rentrée qui s'annonce surchargée.
Quant à nous autres, tristes sires, nous vous donnons rendez-vous au mois de septembre pour notre nouvelle formule survoltée !

Bonnes vacances chez vous !

La rédaction

Bande dessinée

3 - **Bruit : Oxymore / Comix Club**
4 - **Corto Maltese en format poche**
5 - **Wimbledon Green**
6 - 7 **Jessica Blandy**
8 - **Shin Megami Tensei : Kahn**
9 - **Rencontre avec Benjamin (Remember) et Patrick Abry**

Berserk

10 - **Introduction**
11 - 12 **Les monstres dans Berserk**
13 - **La magie dans Berserk**
13 - **Berserk : l'anime**
13 - **Berserk : The Lost Chapter**
14 - **La mélancolie dans Berserk**
15 - **Berserk : pourquoi ça plait ?**

Animation

16 - **Mon voisin Totoro**

Sur la toile

17 - **Actualité (Hellboy, The Amazing Screw-On Head, etc.)**

Sur le terrain

18 - 23 **Reportage : Japan Expo 2006**

Vision

24 - **Akihito Tsukushi**

Ça fait du bruit !

Les enquêtes du commisaire Cubik

Ah, c'était ça sur quoi j'étais assis ? Bon, je constate qu'une fois de plus, je l'ai dans le… Il faut dire que je suis une proie facile. Je m'intéresse aux BD, à toutes les BD, et pour moi, *Comix Club* est un bon endroit pour causer de ce sujet entre gens de bonne compagnie. Imaginez donc mon désarroi lorsque j'apprends que Big Ben envisageait de lâcher l'affaire. Alors qu'il y a encore tant à dire sur la BD. Le temps de répondre « Pas question ! » et me voilà propulsé rédac'chef.

Pour avoir déjà participé à pas mal de revues parlant BD, je suis convaincu que chacune a sa raison d'être et son originalité, qu'il faut cultiver. Je vois le *CxC* comme un espace d'échange et de discussion, ouvert à toutes les bandes dessinées de tous les pays et de toutes les époques. Tous les sujets en rapport avec les littératures graphiques sont donc les bienvenus. Les trois premiers numéros donnent une idée assez claire de l'esprit de la revue : à nous tous d'élargir encore le champ des possibles (je suis lyrique en diable, aujourd'hui).

Je souhaite commencer mon mandat non-électif sur une proposition : celle d'envoyer à tous les contributeurs potentiels à un numéro les articles et BD reçues au fur et à mesure de leur arrivée, afin que ceux qui le souhaitent puissent y réagir. Quitte d'ailleurs à ce qu'il y ait des réactions aux réactions… et ainsi de suite jusqu'au bouclage. Bien sûr, cet envoi préalable ne sera pas fait sans l'accord des auteurs : à vous de nous dire si vous désirez ou non lancer le débat.

Jean-Paul Jennequin

▲ *Extrait de la lettre Comix Club de Jean-Paul Jennequin, créée le 21 mai 2006*

Comix club a-t-il doublé oXymore ?

L'arrivée de *L'éprouvette* n'a pas été sans impact. En effet, la revue, lancée à la suite du *Plates-bandes* de Jean-Christophe Menu, était censée s'approprier et prolonger le travail évoqué dans l'essai au niveau de la critique de bande dessinée.
Malheureusement, s'il entendait ainsi protéger ses plates-bandes, l'éditeur a empiété sur celles de plus petit que lui. Loin de nous l'idée de vouloir contester leur légitimité sur la question ou de reprocher l'existence de l'ouvrage, mais il faut bien reconnaître que certains, déjà installés, doivent leur céder de la place. Ainsi, le *Comix Club*, édité par les éditions Groinge, occupe depuis 3 ans et 3 numéros le terrain de la critique BD, avec un résultat plus que convaincant. Bien que saluée, l'arrivée de *L'éprouvette* remet tout de même en cause leur survie, face à des problèmes de place et de lectorat limité.
Afin de continuer l'aventure, le rédacteur en chef du *Comix Club*, Big Ben (qui réalise quelques pages de BD sur le sujet dans le tome 2 de *L'éprouvette*), décide de passer la main, s'estimant trop fatigué et incertain de pouvoir insuffler l'impulsion nécessaire pour métamorphoser la revue. C'est donc Jean-Paul Jennequin, intervenant régulier du *Comix Club*, qui prend les rênes avec, apparemment, un nouveau concept. Il propose aux différents rédacteurs de réagir au contenu de la revue par un système d'allers-retours jusqu'à la date de bouclage. Seul problème : les éditions Myxoxymore et L'Egouttoir, micro-éditeurs auxquels on doit respectivement *Myxomatose* et *L'Abécédaire*, préparaient un projet du même type baptisé *Oxymore*. Et là où ça fait mal pour ces jeunes microstructures, c'est que parmi les intervenants contactés pour participer à leur revue, on trouve Jean-Paul Jennequin. Difficile de croire à une coïncidence. Alors, quelle sera la suite de l'histoire ? Chacun des "petits" se sent redevable et influencé par son aîné. Néanmoins, chacun s'estime un peu poussé par le grand au-dessus de lui et en bout de chaîne, ça se termine par un écrasement du plus petit. Pour autant, *Oxymore* devrait tout de même paraître et essayer de faire face au pas tellement plus grand mais en tout cas plus expérimenté *Comix Club*. On pourra néanmoins s'interroger sur le fait que les "petits de l'édition", tout en se plaignant de la voracité des gros, n'hésitent pas à appliquer les mêmes méthodes sur plus petits qu'eux, au titre de l'ancienneté.

Cubik

▼ *Extrait de la lettre Oxymore de Maël Ranou, reçue le 19 mars 2006*

Ce genre de publication existe avec Comix Club, neuvième Art, l'Eprouvette. Certains d'entre vous y ont participé mais ces revues sortent avec entre 6 mois et un an entre chaque numéro. Nous voulons quelque chose qui rassemble des réactions assez vives et récentes, toutes fraîches, pas forcément complètement abouties mais qui lancent des pistes qui resteront à développer, ou pas. Une sorte de « journal d'un chroniqueur ». Imaginez un peu cette revue comme un blog de réflexions où on chacun pourrait répondre à l'autre et où vous postez vos idées les uns après les autres sous un même thème.

Oxymore se voudrais rapide, fréquent, permettant interrogations trouvant vite réponse (on espère) dans un autre numéro. Cette rapidité de parution permettrait une intéractivité entre les divers discours des participants, chacun pouvant se répondre (par sa propre initiative ou par notre biais grâce à des questions correspondant l'article du participant précédent).

Gazette publique : Le comptoir des indépendants, diffuseur de nombreux éditeurs comme l'Association, IMHO ou Cornélius a pris la bonne initiative de proposer sa gazette d'info au grand public. Idéal pour tout connaître du programme des petits éditeurs.

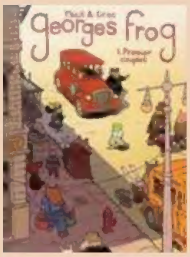
Laurel arrête : Ou presque. La célèbre blogueuse, connue pour tout raconter sur son blog, a décidé de fermer boutique suite aux nombreuses insultes reçues dans les commentaires… Grosse farce au final, orchestré par Fabrice Tarrin, un autre blogueur BD.

Corbeyran juré : Le scénariste, qui vient de sortir le deuxième tome des *Enquêtes de Goirid et Leödhas*, a été choisi comme membre du jury Carrefour pour le premier roman. Un jury présidé cette année par le romancier à succès Marc Levy.

La BD pour les pauvres : spécial été

Petit budget pour l'été

L'été, c'est le moment de partir en vacances, on laisse les animaux sur le bord de la route et les grands-parents sous les brumisateurs d'un rond-point. Avec le baril de pétrole qui flambe (sans toutefois atteindre la côte d'une édition originale de *Blacksad*), le prix du camping ou de l'appart', nous devinons que le budget bande dessinée a pris une claque.
Cela dit, c'est mal connaître les éditeurs, qui nous ont concocté des sorties sur mesure : Soleil poursuit la parution de ses séries feuilleton en collection NG avec les 2èmes tomes de *Wondercity* et *Foot 2 Rue* pour moins de 5 euros le volume, mais c'est surtout Casterman qui décroche la palme de la bonne initiative avec la réédition des albums *Corto Maltese* en format poche. Proposés dans leur version couleur, les 3 premiers volumes des aventures du plus célèbre des marins sont proposés par l'éditeur dans l'ordre chronologique des événements, à des prix allant de 6 à 10 euros. Compte tenu de la qualité de fabrication des ouvrages, cette édition pour les petits budgets est l'occasion idéale de découvrir ou redécouvrir pendant vos vacances les aventures maritimes de Corto Maltese ! Un bémol cependant, Stéphane Beaujean de la librairie Aaapoum Bapoum nous apprend sur le blog de la boutique que l'édition ne serait pas identique à l'originale, à savoir certaines cases recadrées, des textes modifiés et autres joyeusetés… Si cela est avéré on ne peut que s'attrister de ce laisser-aller éditorial, mais ne boudons pas notre plaisir, pour ce prix là, l'opération reste l'un des meilleurs plans de l'été.



GEORGES FROG
Premier couplet
Phicil
Éd. Carabas
10 €

Georges Frog, alias Monsieur Rainette, est petit et n'aime pas qu'on le lui rappelle. Il n'est pourtant pas grenouille à enfler pour se faire remarquer du tout New York des années 30 lorsqu'il décide d'abandonner ses études pour s'adonner au jazz. Ce petit bout de batracien travaille alors d'arrache-cuisse sur son piano, avec lequel il noue une relation transdimensionnelle fétichiste. En l'absence d'encouragements de ses amis, qu'il délaisse pour concrétiser son objectif, Georges s'isole un peu plus chaque jour dans son appartement en compagnie de sa muse à cordes et de son bocal de friandises. Mais voilà qu'un joli cauris prénommé Cora s'échoue voluptueusement sur la plage aride de notre grenouille mal rasée et en peignoir.

Entre l'aspect contemplatif du *Vent dans les Saules* et l'humour faussement naïf de certains albums de *Lapinot*, cette série animalière séduit par son trait fébrile dans l'illustration des états d'excitation de Georges (son projet, ses amours) et tendre dans la présentation du lieu et la mise en valeur des personnages-clés.

Apaisant, poétique, passionnel, cet album chaleureux écarte l'image d'un perdant accumulant les échecs et aspire à l'optimisme du projet difficile de percer dans le jazz à une époque où il atteint son acmé.

D's©

W'art recrute encore pour la rentrée

Vous pouvez toujours participer à l'aventure !

© Alex Ross

La rédaction se lance à la recherche de nouveaux collaborateurs pour préparer une nouvelle formule du webzine dans les mois à venir.
Tous types de profils sont recherchés, de la collaboration ponctuelle à l'investissement plus actif au sein de la rédaction.
Sont privilégiés les candidats curieux de tout, doués d'initiative et s'intéressant tout particulièrement à la bande dessinée européenne et/ou américaine (côté asiatique, on a tout ce qu'il faut !), mais aussi à l'actualité de l'animation ou aux séries télé.
Si vous êtes intéressé par l'élaboration de la formule enrichie de W'art, envoyez un mail à jk@wartmag.com accompagné d'un petit texte (article, chronique) rédigé par vos soins pour que nous voyions comment vous vous débrouillez.

La rédaction est également à la recherche d'un webmaster pour coder certains petits modules du nouveau site web.

Bref, si vous êtes motivé, curieux, et que vous souhaitez faire évoluer le webzine avec nous, vous nous intéressez ! N'hésitez pas à nous envoyer un petit mail !
La rédaction vous remercie d'avance pour votre concours.

La rédaction

Le plus grand collectionneur

Les aventures de Wimbledon Green !

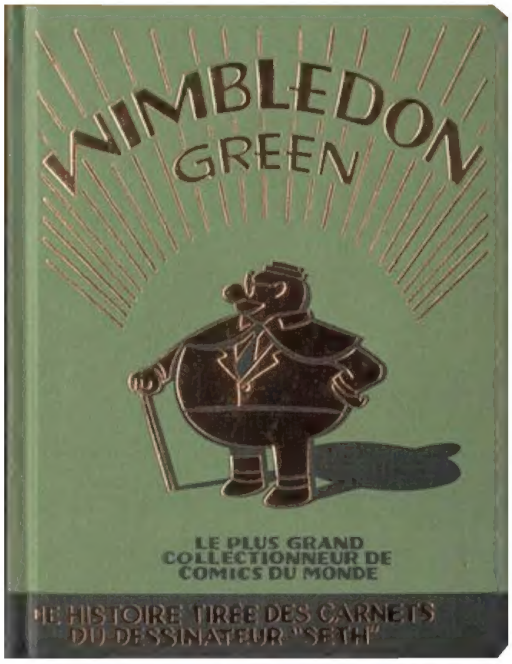
Wimbledon Green, avant d'être le plus grand collectionneur de comics du monde, est un petit livre aux angles arrondis qui coûte 20 euros. Adapté en France chez le Seuil, cet album est une des grosses surprises du mois d'avril. On vous dit pourquoi dépenser 20 euros sans risques :

Pour se moquer des collectionneurs

Wimbledon Green est le plus grand collectionneur de comics du monde. Même Nelson Bindle, son plus sérieux concurrent ne lui fait pas d'ombre. Pourtant, Wimbledon ne fait pas partie du grand club des collectionneurs. Il paraîtrait que leur grand patron, Daddy Doats, aurait fait obstacle à son admission.
Il faut dire qu'on ne plaisante pas dans ce milieu là. Entre enchères farfelues, courses à l'édition originale, vols, magouilles et sabotages, les collectionneurs d'élite rivalisent de stratagèmes pour parvenir à leurs fins : obtenir à tout prix n'importe quelle pièce rare.
Certains se ruinent, d'autres, comme Wimbledon, sont devenus richissimes par le biais de la spéculation…
Qu'on se le dise, *Wimbledon Green* n'est pas un pamphlet anti-collectionneurs. Non, c'est plutôt un recueil d'aventures, de témoignages qui fourmillent de second degré à prendre sur le ton de la dérision. On s'amuse des anecdotes sur l'obtention de telle collection, de tel comics rare, et on jubile de voir s'affronter Wimbledon et Nelson, quant l'un se déplace en avion privé et l'autre à bord de son propre train…

Pour avoir un beau livre

Soignée, l'édition de *Wimbledon Green* vaut le détour à elle seule. Angles arrondis, dos bombé, la couverture est imprimée sur un épais papier gaufré doré à chaud. La grande classe. Les pages intérieures sont également ciselées aux angles sur un papier mat de très bonne qualité. Magnifique.
Pour l'anecdote, notre exemplaire est unique, car une partie du sous-titre de couverture voit sa dorure complètement excentrée vers la gauche. Ironique, quand on sait que le livre porte sur la collectionnite !
Chose impardonnable cependant, le lettrage souffre de césures sauvages et de débordements hors de bulles. C'est là le seul gros point négatif du livre.



Wimbledon Green
Par Seth
Éd. du Seuil - 20€

Pour les cases en gaufrier et la narration particulière

Seth, le dessinateur, réalise la plupart de ses planches avec des cases en gaufrier, vingt et une en moyenne, sur chaque page. De la sorte, la lecture est extrêmement dense et cette technique favorise à merveille la narration choisie par l'auteur.
Cette dernière, originale, propose le plus souvent une multitude de témoignages de libraires, de journalistes, de collectionneurs concurrents, portant sur Wimbledon Green. À la façon d'un grand reportage-témoignage, on en sait plus au fur et à mesure sur Wimbledon.
Ce qui n'empêche pas l'auteur de proposer quelques histoires supplémentaires de type "aventure".

Pour retrouver l'esprit Chris Ware

L'auteur ne s'en cache pas, c'est un grand fan du travail de Chris Ware (*Jimmy Corrigan, Quimby the Mouse* - NDLR). Il le souligne à de nombreuses reprises dans la préface… De la présentation au style du livre, on retrouve clairement les influences de Seth.
Cependant, l'auteur n'est pas un sous-Ware : il réussit dans le même créneau, sans concession, et se montre sans doute plus "accessible" que son maître à penser.

Pour un temps de lecture conséquent

Alors oui, 20 euros c'est une petite somme, mais pour ces sous-là, en plus de toutes les bonnes raisons énoncées avant, *Wimbledon Green* vous donnera énormément de temps de lecture. On le lit en plusieurs fois, facilement, car il regroupe pléthore d'histoires et de témoignages séparés.
De par sa densité extrême, il vous faudra du temps pour arriver au bout des 130 pages de ce livre petit par la taille, mais grand, très grand par l'intérêt.

© 2005 Seth © 2006 Edition du Seuil pour l'édition française

This is the end, my lonely friend, the end...

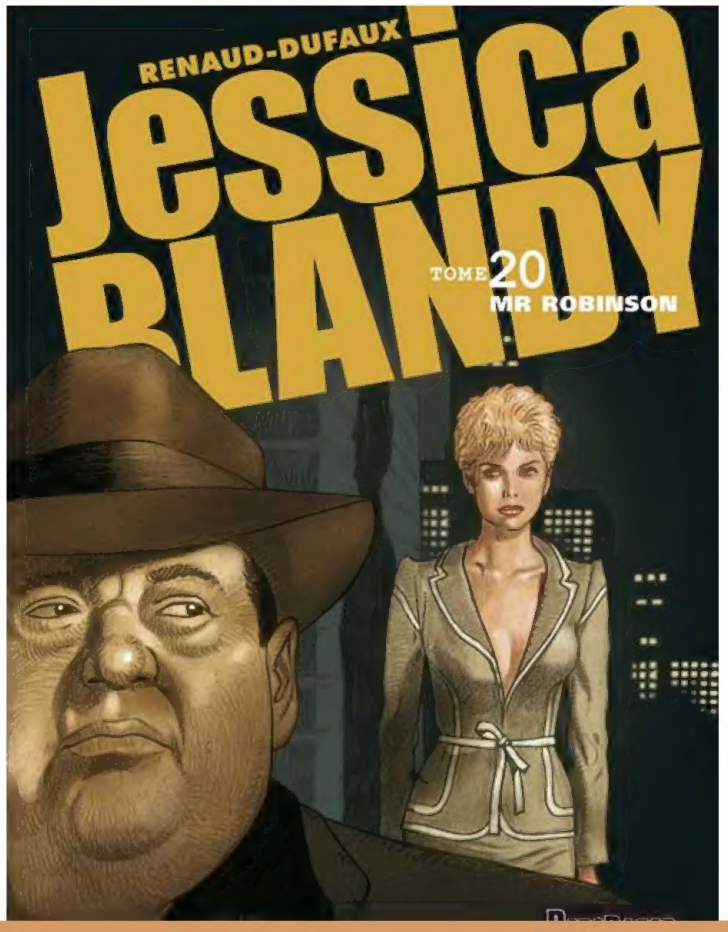
Jessica Blandy - Quel bilan pour la série ?

Dufaux fait le ménage ! Après *Giacomo C.*, c'est au tour de *Jessica Blandy* d'être mise au placard. C'est moche, la retraite... Il n'empêche, après avoir eu une vingtaine d'années de rendez-vous avec la belle, c'est une page qui se tourne. Que retiendra-t-on de cette série qui, n'en déplaise à certains, aura véritablement marqué les esprits ?

Au-delà d'un dessin parfois approximatif et d'intrigues bien tournées mais opérant la plupart du temps dans le même registre, c'est avant tout la galerie de personnages qui accompagnent l'héroïne et les relations qu'ils entretiennent qui sont à la base de la série. On pense bien sûr à Gus Bomby, ancien flic reconverti en privé qui dans le rôle de l'ange gardien n'a pas franchement la gueule de l'emploi. Il y a aussi Robby, flic véreux et obèse, efficace mais complètement sadique. Sans oublier Kim, l'amie de toujours, parfois un peu plus qu'une amie. Et puis bien sûr tous ceux qui, hommes ou femmes, finissent dans les bras de la belle et marquent un tournant de sa vie. Tous ces personnages, qui reviennent régulièrement dans les différents albums, entretiennent des relations changeantes (*Le Contrat Jessica* ; *Mr Robinson*) et l'ami de jadis peut se révéler le pire des salauds si les circonstances l'exigent (*Répondez, mourant...* ; *Lettre à Jessica*). C'est sans doute là une autre force de la série : instaurer un véritable fil rouge qui lie les différentes histoires et façonne la vie de Jessica.

Ce sont souvent les personnages secondaires qui font le véritable intérêt d'une série, entourant un héros parfois plus en retrait, à la personnalité moins fouillée. Dans le cas de Jessica Blandy, ce n'est pas vraiment le cas. Pourtant, ça commençait plutôt mal : une grande blonde à forte poitrine, aux mœurs plus que libertines, écrivain qui se la joue détective histoire de passer le temps. On le voit, les stéréotypes ont la vie dure. Mais pour qui sait en jouer avec talent, ils sont aussi une belle source d'inspiration : preuve en est faite avec la blonde en question. Loin des héros indomptables, Jessica Blandy se retrouve maintes fois dans des situations difficiles, accusant la perte d'un être cher (*Répondez, mourant* ; *Comme un trou dans la tête*), faisant un retour difficile sur les terres de son enfance (*Troubles au paradis*) ou, contrainte à la prostitution, essayant par tous les moyens d'échapper à un triste sort (*Au loin la fille d'Ipanema*...).

Ce point nous amène à une autre particularité de la série, souvent décriée : le cocktail sexe – alcool – violence. Si ces choix scénaristiques sont dictés par l'intrigue et font partie intégrante du cadre dans lequel les personnages évoluent, dans la tradition du polar américain, ils ont aussi un côté purement provocateur qui ne se justifie pas toujours. D'un autre côté, la couleur est annoncée dès le départ, l'héroïne apparaissant entièrement nue dès la



troisième page du premier tome… Au moins aura-t-elle aidé à présenter comme parfaitement naturelle l'attirance que peuvent avoir l'un pour l'autre deux êtres du même sexe.

L'excès nuisant en tout, Dufaux pêche aussi parfois par trop de surréalisme, entraînant le lecteur dans des élucubrations métaphysiques qui, à la longue, ne doivent plus passionner grand monde (*La Frontière*). Il est aussi parfois avare en explications, ce qui n'aide pas à relever l'intérêt de l'histoire (*Satan, mon frère* ; *Satan, ma déchirure*).

La musique joue également un rôle prépondérant dans les différents albums, que ce soit pour simplement accompagner l'histoire (*Souviens-toi d'Enola Gay…*) ou pour la supporter entièrement (*Buzzard Blues* ; *Blue Harmonica*). Cette volonté d'inscrire les aventures de Jessica Blandy dans un cadre musical bien précis donne aussi une ambiance particulière au récit. *Le Diable à l'aube* ne serait certainement pas aussi bon sans l'ombre de Jim Morrison planant constamment derrière le personnage de Clay. Et le musicien de *Nuits couleur blues* ne serait pas si charismatique s'il ne faisait pas constamment référence à Charlie Parker. Aucun doute, la passion de Dufaux pour la musique d'Outre-Atlantique n'est pas feinte et est à la base de son univers artistique. Elle s'inscrit aussi, pour certains albums, dans les textes narratifs qui souvent font allusion au blues, au jazz, au rock… bref, à toutes ces musiques à même d'instaurer une atmosphère digne des meilleurs polars.

Jessica Blandy, c'est aussi un tableau de l'Amérique, ou plutôt d'une Amérique, celle des thrillers et des romans noirs : le meurtre, la mafia, la corruption, la politique business, une certaine idée de la justice, l'immigration, la réminiscence de la guerre, le catholicisme qui se heurte aux rites vaudous et autres superstitions, la prostitution, la xénophobie…bref, toutes les déviances dont l'Amérique n'a pas l'exclusivité mais dans lesquelles elle se plaît à exceller… La folie de certains personnages va parfois si loin, si loin de l'idée même de civilisation, qu'une telle réalité s'avère tout simplement abjecte, instaurant une ambiance glauque au possible (*Le diable à l'aube* ; *Peau d'enfer*).

Alors, finalement, que retiendrons-nous ? Une qualité régulièrement au rendez-vous mais plusieurs albums franchement dispensables, un bon mélange d'ingrédients dont le scénariste ne peut s'empêcher

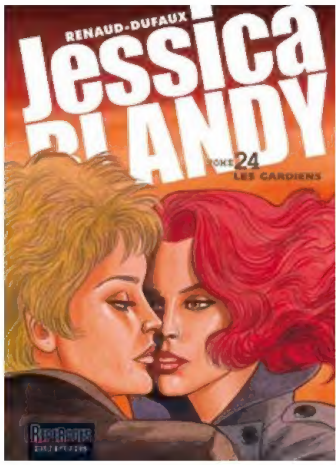
d'abuser par moments, le dessin de Renaud en constante évolution mais trop statique et manquant singulièrement d'originalité, des couleurs sans grand défaut mais qui manquent souvent de profondeur, une belle ambiance mais un côté sombre qui, d'un point de vue visuel, n'est pas assez marqué, des textes de qualité mais une tendance à la surenchère qui finit par lasser… Vous l'aurez compris, on ne tient pas la série du siècle, bien que celle-ci ait su marquer les esprits autant par ses instants magiques que par ses amères déceptions… Mais on tient une série qui parvient à être cohérente d'un bout à l'autre. Avouez que c'est plutôt rare…

Et ce dernier tome, me direz-vous ? Je me garderai bien d'en dévoiler le fin mot… Disons simplement qu'il s'agit d'un *Jessica Blandy* des plus classiques qui a toutefois le mérite de recentrer l'héroïne sur les deux êtres qui, chacun à sa manière, lui sont le plus chers. Ajoutez à cela des références à plusieurs personnages rencontrés au cours de la série et, finalement, la boucle est bouclée ! Jessie n'a pas raté sa sortie ! Comme on pouvait bien sûr s'en douter, tout n'est pas expliqué et certaines zones d'ombre subsistent. Peut-être est-ce mieux ainsi. Après tout, les auteurs ont joué de leur imagination pendant vingt ans… A votre tour maintenant…

Vacom

Toutes les images sont © Dupuis / Renaud / Dufaux

GARE DE NEW YORK. À TOUT INSTANT, IL Y A UN TRAIN. À CHAQUE HEURE, VOTRE VIE PEUT BASCULER.
MR. ROBINSON DÉBARQUE. MOINS NOTES, CHAUSSETTES DÉPAREILLÉES, RELENTS DE TRANSPIRATION ET DE BRAC, HALEINE FÉTIDE. LES DENTS DE MR. ROBINSON N'ONT PLUS CONNU DE DENTISTE DEPUIS DES ANNÉES.
MR. ROBINSON S'ABSENCE PENDANT LA FOULE. IL ÉVITE LES CONTACTS ON L'ÉVITE. IL Y A AUSSI QUE SA PERSONNE : ODEUR DU CHARBON...
DU CHARBON QUI CHERCHE SA PROIE...
ET QUI FINIT TOUJOURS PAR LA TROUVER.



Bande dessinée

Ghibli souffle le chaud et le froid : Malgré un accueil glacial des critiques, *Gedo Senki* de Goro Miyazaki a récolté 905 millions de yens au premier week-end et se place en tête du box-office japonais devant *Pirates of the Caribbean II*.

La Mostra aime le Japon : Le festival de Venise, qui se tient à la rentrée, fait la part belle à l'animation nippone. Les films de Miyazaki fils et Mamoru Oshii seront hors compétition, contrairement à *Paprika* de Satoshi Kon et *Mushishi* de Katsuhiro Otomo.

Lost in translation : Le premier volume des romans de la série des *Douze royaumes* de Fuyumi Ono sera publié aux Etat-Unis en mars 2007. On ignore s'il en ira de même pour une édition française…

Shin Megami Tensei : Kahn – A vos souhaits !

Après Lucifer's Call alias Shin Megami Tensei 3 : Nocturne sur Playstation 2 et dans notre beau pays l'an dernier, voici venir Shin Megami Tensei : Kahn en manga chez Ki-Oon : retour sur une série légendaire des RPG nippons trop longtemps restée inédite chez nous, et dont cyberpunk, occultisme et ultra-violence sont les trois mamelles.

A l'origine, *Megami Tensei* est une nouvelle née de la main d'un jeune écrivain, Aya Nishitani. Rapidement adaptée sur d'autres supports, son succès se construit autour des jeux vidéos NES puis Super NES, console sur laquelle la série devient d'ailleurs *Shin Megami Tensei*. La série s'impose comme la colonne vertébrale d'un univers où pullulent démons et personnages messianiques. Pas étonnant donc que les diverses adaptations manga s'y réfèrent, comme c'est le cas avec *Shin Megami Tensei : Kahn* dont la parution a débuté en 1996.

Kazuaki Yanagisawa nous a pondu là un bon titre, à mille lieues de la moyenne plutôt crève-plancher des game mangas, et se paie même le luxe de tenter d'unifier les intrigues des différents épisodes sortis sur Super NES. Ainsi, les événements de *Shin Megami Tensei If* (1994 - SNES) deviennent ici l'élément déclencheur du scénario : comme dans le jeu, le personnage principal Nobu voit son école se faire engloutir dans une dimension parallèle servant de prison aux démons. Unique rescapé du carnage avec son amie Yumi, le héros va voir, une fois revenu dans notre réalité, le résultat de ce terrible accident affaiblir les murs de notre monde.

L'intrigue du manga peut donc rebondir sur celle du jeu vidéo *Shin Megami Tensei I* (1992 - SNES) : face à l'invasion démoniaque, la résistance commence à s'organiser, menée par un colonel de l'armée nippone, tandis qu'un autre camp tire les ficelles dans l'ombre afin de provoquer l'Apocalypse dans la capitale tokyoïte et amener ainsi, sur une terre purifiée, la création du royaume divin prophétisée dans les Ecritures...

Le graphisme des deux premiers tomes est à la fois classique et correct : lycéens normaux, jeune elfe sexy, colonel rappelant son homologue d'*Akira* et un Nobu ressemblant vaguement au docteur Tenma de la série *Monster*. Rien d'exceptionnel mais de l'efficace, à l'image de scènes de combat d'une grande lisibilité où l'on voit parfaitement qui tape sur qui, souvent dans un cadre plutôt gore (âmes sensibles...).

Le public français a découvert cette série assez tardivement avec *Lucifer's Call* (titre par ailleurs bourré de références aux précédents opus) et risque de ne pas comprendre la relation entre le jeu et le manga au-delà de l'emploi de créatures mythologiques et des noms donnés aux sorts. Si la série a (bien évidemment) évolué en 10 ans, le coeur en est resté le même : la réaction de jeunes gens ordinaires face à l'irruption dans leur quotidien d'un conflit aux proportions cosmiques faisant exploser – littéralement – les limites de leur univers.

Ialdaboth

Shin Megami Tensei : Kahn
Kazuaki Yanagisawa
Éd. Ki-oon / 7,12 €

© 1994 KAZUAKI YANAGISAWA / AYA NISHITANI / SHIPS / ATLUS

© Ima Ichiko / Asahi Sonorama / Doki-Doki

LE CORTEGE DES CENT DEMONS T1 et T2
Ima Ichiko
Éd. Bamboo
8,50 €

Etudiant lambda, Ritsu vit paisiblement avec sa famille dans une vieille maison quelque part au Japon. Sa mère donne des cours de cérémonie du thé tandis que son père, suite à un infarctus survenu dix ans auparavant, reste à la maison et passe ses journées à peindre des portraits abstraits (!). Mais voilà que la génétique décide de mettre un peu de wasabi dans les choux. En effet, Ritsu a hérité du don de son grand-père permettant de voir les esprits du folklore nippon. Il se retrouve perpétuellement embringué dans les histoires les plus fantastiques : querelle de territoire entre deux esprits corbeaux se disputant le privilège d'habiter l'arbre de son jardin, perle mystérieuse abritant les os d'une malheureuse condamnée, maquette abritant l'esprit d'un serial-killer ou encore une partie de dominos dont l'enjeu est sa propre âme ! Tout cela bien sûr sans éveiller les soupçons des autres humains, car après tout, tout le monde sait bien que les monstres n'existent pas. Doté d'un très beau dessin mêlant harmonieusement des personnages réalistes aux monstres du bestiaire Yokaï, ce titre délicieux insère des légendes populaires digne d'un *Totoro* et les allie à un sens de l'humour assez fin. Résultat : un manga qui détonne par rapport au reste du catalogue de Doki-Doki, label des éditions Bamboo, et franchement, on en redemande !

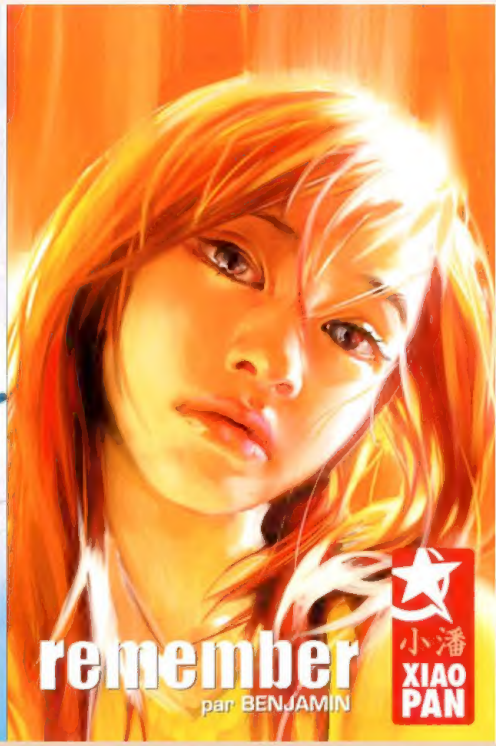
Ialdaboth

► Dossier sur la série
► Site de l'éditeur

Déstockage de magiciennes : Les fans de Déclic Images auront le plaisir (ou déplaisir, c'est selon) de retrouver *Slayers* en coffret VOSTF (OAV's et films) début 2007 pour retrouver la plus folle, la plus allumée et la plus hystérique des magiciennes.

C'est dans les vieux pots qu'on fait de vieilles choses : Outre l'édition ultime de *Lodoss* (cf. article JE), Kaze se prendra pour Santa Claus et nous sortira à Noël un paquet de ses hits en coffrets collector (*Chobits, Ikki Tousen*, OAV *Ah ! My Goddess*).

L'étoile d'Asian Star pâlit : Après *Kino no Tabi* qui sortirait chez un autre éditeur, la licence de *Elfen Lied* est gelée chez Jean-Pierre Dionnet. Un froid soudain semblerait souffler avec l'éditeur américain ADV qui possède ces droits.



BD chinoise - Rencontre avec Benjamin

Décidément, Japan Expo ne mérite vraiment pas son nom. Asia Expo ou Asian Comics Expo pourrait mieux lui convenir. En effet, non content de trouver des auteurs coréens et des mangakas prêt à vous délivrer un crobard collector, le public peut à nouveau rencontrer des auteurs chinois. Interview de Benjamin dont nous vous avions déjà parlé, en bien, dans le numéro 5 du webzine.

W'art : Ton album, *Remember*, édité chez Xiao Pan, est un succès en France avec plus de 7000 exemplaires vendus. Est-ce que tu t'attendais à un tel résultat ?

Benjamin : Je suis à la fois surpris et content. Ca reste peu par rapport à la Chine mais je ne m'attendais pas à ce que ça marche si bien en France.

On dit que tu es connu en Chine grâce à Internet, ce qui change des rapports éditoriaux que tu peux voir en France…

B : Je pense qu'en Chine, dans un avenir proche, les gens utiliseront plus le support papier. Ce qu'on trouve sur Internet, ce sont surtout des livres qui n'existent pas sur le marché. Dans le cas de mon livre, c'est seulement disponible sur papier.

Qu'est-ce qui t'a poussé à te faire éditer en France ?

B : C'était pas un truc planifié, plutôt une opportunité à saisir sans intention particulière, un moyen pour me faire connaître ailleurs. Je prends ça comme un honneur.

Il est amusant de te voir à Japan Expo, convention censée ne regrouper que des activités liées au pays du Soleil Levant. Tu t'attendais à un tel plébiscite de la BD asiatique ?

B : Je ne savais rien du contenu du salon jusqu'à mon arrivée. J'ai été surpris du monde et du succès de l'expo. Pour le succès de la BD asiatique, j'ai un peu découvert l'engouement de ce genre en Europe, mais aux Etats-Unis c'est un succès que je connais bien. Par ailleurs, en Chine, le boom des mangas est un fait qui domine dans les librairies, c'est ce qui se vend le plus.

Tu te trouves donc un autre public qu'en Chine et accessoirement en France…

B : Oui, par exemple en Malaisie et bientôt en Italie. En fait, dans plein d'autres pays, mais c'est en négociation.

Un tel salon pourrait-il exister en Chine pour faire connaître ton travail mais aussi l'ensemble de la production chinoise, sans oublier le reste de la BD asiatique ?

B : Des expositions aussi grandes que celle-ci existent en Chine mais je ne veux pas y aller. Ca ne m'intéresse pas car tout ce qu'ils vendent, c'est de la fausse marchandise, des éditions et des copies pirates HK (les copies de CD ou de DVD japonais fabriquées en Chine ou à Taïwan - NDLR). C'est très dur de trouver des mangas réellement édités en Chine. Ce serait une honte pour moi de participer à un tel festival en Chine.

Prêt à revenir à Japan Expo ou à tout autre salon dédié à la BD asiatique ?

B : Oui certainement, d'autant plus que je suis ravi de l'accueil du public !

Propos recueillis par D's©

Merci à Yann Kerhuel de Xiao Pan pour la traduction.

REMEMBER / Benjamin
Éd. Xiao Pan / 13,50 €

Nous avons posé quelques questions à Patrick Abry, directeur éditorial des éditions Xiao Pan lors de la dernière Japan Expo. Rencontre :

W'art : Quel est votre sentiment à l'heure actuelle concernant la bande dessinée chinoise en France ?

Patrick Abry : Aujourd'hui, je suis très satisfait. Le public qui vient ici a déjà une connaissance de la BD chinoise et il y a des gens qui ont accroché sur la totalité du catalogue. Quand je vois aussi les titres qui vont paraître, je pense que la bande dessinée chinoise n'en est vraiment qu'à ses débuts sur le marché français.

Récemment, le vice-ministre chinois de la culture aurait initié un échange d'accords culturels avec la France…

PA : Je n'ai pas de contact direct avec cette personne. Personnellement, je me méfie toujours des grandes annonces des politiques, qu'ils soient chinois ou français, parce que je sais que dans la réalité, quand on demande des aides financières, c'est beaucoup plus difficile. Par exemple, j'ai sollicité le centre culturel chinois à Paris pour savoir s'il était possible qu'il prenne des participations financières lorsque j'invite des auteurs chinois et ils m'ont carrément répondu qu'ils n'avaient aucun crédit. Entre ce que l'on dit et ce que l'on fait, il y a toujours un décalage. J'espère qu'effectivement ce sera suivi d'une véritable progression de promotion, auquel cas je serai le premier à le demander, et il n'y a pas de raison que l'on n'ait pas un soutien financier de la part des instances gouvernementales chinoises.

Un bilan personnel de cette Japan Expo après deux jours d'exposition ?

PA : Je n'étais pas familier de ce genre d'exposition, je suis extrêmement et agréablement surpris de la diversité des activités qui sont présentées. Je trouve que le public est très marrant et je n'ai pas l'habitude d'en côtoyer un aussi jeune et parfois aussi délirant que celui rencontré à Japan Expo. L'ambiance est absolument superbe, le public qui vient au stand Xiao Pan est vraiment branché. Je trouve que c'est un très très bon salon et j'y participerai encore.

► Site de l'éditeur Xiao Pan

Berserk

A Feu et à Sang !

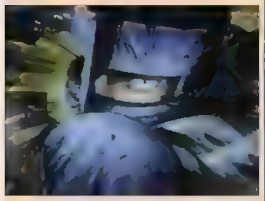
Une épée colossale dans sa main droite, un canon forgé en acier en lieu et place de son bras gauche, Guts tranche son chemin au travers de hordes démoniaques depuis bientôt 15 ans dans une saga épique tirée à boulets rouges : *Berserk*.

Recueilli presque sans vie par une bande de mercenaires sous le cadavre en putréfaction d'une pendue, Guts n'aura connu toute sa vie que mort, guerre et trahison. C'est un survivant qui luttera plus tard contre le destin incarné par un dieu maléfique et ses anges démoniaques au rang desquels figure celui qui fut son meilleur ami : Griffith.

Mordu de dessin depuis son plus jeune âge et diplômé en arts graphiques, Kentarô Miura doit sa célébrité à *Berserk* lorsque la série se fait prépublier dans le magazine *Young Animals* en 1992. Cette popularité va de pair avec un graphisme de plus en plus travaillé et magnifique. Cette série de sword & fantasy dantesque puise plusieurs de ses éléments dans le cinéma fantastique des années 80 : *Conan le barbare*, *Excalibur* de John Boorman, l'interminable *Guin Saga*, la fantaisie noir de Tim Burton ou encore l'intrigue militaire de *La Chair et le sang* (1985) de Paul Verhoeven dans lequel se reconnaît une partie de l'ambiance du manga (mercenaires, batailles, viols) et où l'acteur Rutger Hauer forme un des principaux modèles du personnage de Guts. Tandis que ses amis de fac constituent l'inspiration majeure de la bande des faucons, Kentarô Miura utilise une violence issue des œuvres, entre horreur et grotesque, de Go Nagai dont il admire d'ailleurs le dynamisme.

Mais Berserk est plus qu'une série teintée d'hyper violence, comme le laisserait penser ce titre référence au mythique guerrier nordique, le berserker. Il s'agit bien là d'une histoire profonde sur la nature de l'homme, l'amitié et l'honneur, le désir de survivre envers et contre tout...et le besoin d'amour. Un assemblage complexe, parfaitement illustré par la merveilleuse trinité formée par Guts, Caska et Griffith.

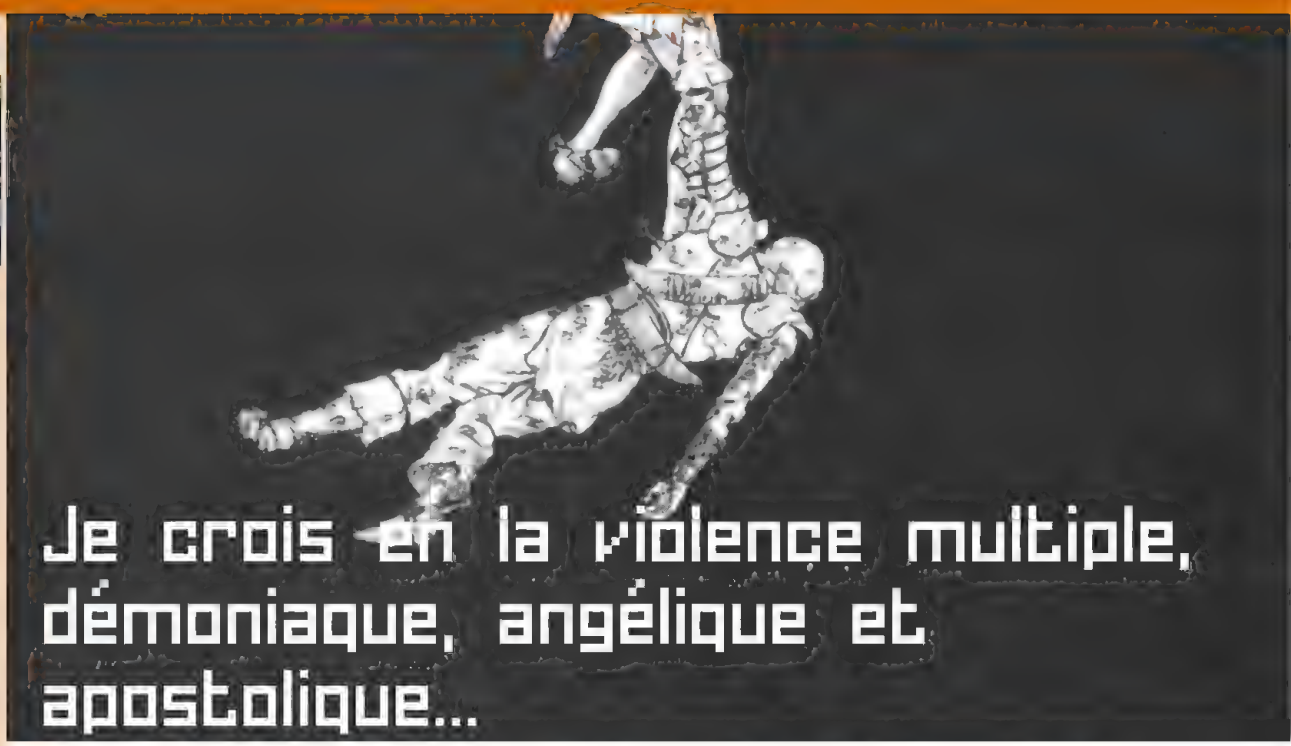
Berserk : l'anime !



Parallèlement au manga existe une version animée datant de 1997, à une époque où le manga concluait sa première partie sur la jeunesse de Guts. Composé de 25 épisodes, l'anime reprend le manga pratiquement case par case (tout en oubliant quelques personnages importants comme Skull Knight et Puck) et se termine à mi-chemin entre les volumes 13 et 14 dans une impression d'inachèvement toujours pas comblé, tandis que le 30ème volume du manga est sorti en début d'année au Japon.

Berserk : Lost chapter

Lost Chapter est un chapitre spécial du volume 13 qui n'a jamais été édité. Il débute au moment du fameux « carnage » de la troupe du Faucon par les démons du Sabbat. On assiste à la rencontre entre le corps presque désincarné de Griffith et Dieu, sorte de cœur géant aux ventricules aspirant les âmes comme s'il s'agissait de sang à pomper et redistribuer dans l'espace pour réguler le fonctionnement de l'univers. Kentarô Miura change d'avis lors de sa prépublication et demande à ce qu'il n'apparaisse jamais dans la version reliée du volume. Selon lui, ce chapitre donne trop d'indices sur le dénouement de *Berserk* et il préfère conserver ces révélations pour la fin de la série. Avis que ne partagent pas les fans en mettant le chapitre à disposition des curieux sur Internet.



Je crois en la violence multiple, démoniaque, angélique et apostolique...

Bien avant *Berserk*, les délices infernaux de Hiéronymus Bosch et la géomancie parfois autobiographique de Salvador Dali, il existait déjà un bestiaire fantastique depuis l'antiquité mésopotamienne. Petite incursion tératologique des créatures humaines devenues monstrueuses, un peu comme la métamorphose des ennemis de Guts...

Occulte, mon amour !

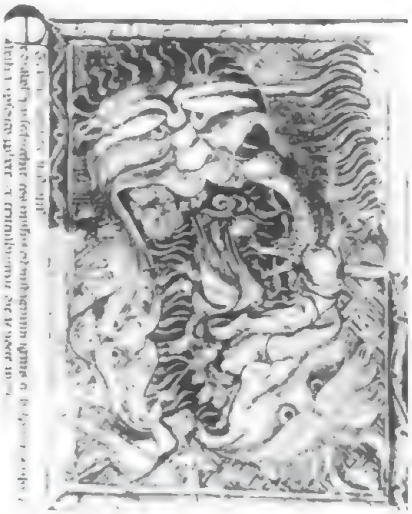
A la première lecture, Berserk se situerait au XVème siècle. Il se trouve justement qu'à cette époque, le Moyen Âge gothique (dit Bas Moyen Âge) offre l'éclosion d'une faune et d'une flore iconographiques tendant vers un ordre organique. Celui-ci touche plusieurs domaines comme l'art militaire (cimiers et armures zoomorphes) et religieux (gargouilles, peintures) qui récupèrent une partie du fantastique primitif de l'époque romane (tympan de l'abbaye Sainte-Foy de Conques).

Au travers d'une ère d'éveil aux convulsions et aux remous de l'âme, l'homme se met à enrichir un répertoire antique et exotique d'un imaginaire tout à la fois complexe et raffiné. Cycles infernaux et créatures difformes hantent les manuscrits et les décors sculptés du patrimoine médiéval, réservoirs de références classiques et orientales. Petite excursion comparative avec les créatures de Kentarô Miura.

Le prototype "boschien" : la grylle gothique

Foin de grill pour faire rôtir vos âmes mais sus aux monstres nommés ainsi pour dévorer vos rêves kawaii et autres "gackteries" inavouables ! Une grylle est un monstre constitué d'éléments humains (têtes, jambes, bras) sur plusieurs parties du corps. Ce bestiaire hétérogène se développe énormément sous l'époque gréco-romaine avec les têtes à deux faces humaines ou fantastiques (visages sur des troncs, génies multicéphales, grappes de têtes posées sur deux pattes animales).

Coiffures antiques. A gauche, représentation d'Athéna Polias



Gorgoneion triple

Il faut attendre les périodes de troubles médiévaux pour qu'apparaissent le monstre et la bête. L'une des premières mentions iconographiques remonte au début du XIIIème siècle avec une créature dont le corps entier est remplacé par un visage sur pattes. En dépit de cet aspect comique et grotesque, on les considérait comme dotées d'une effrayante vivacité, comme on peut le voir dans le manga avec les chapitres consacrés au Sabbat.

Têtes à jambes, Metz, vers 1220

Parmi ce genre de compositions, la tête de la Gorgone double ou triple (Gorgonéion) est la plus célèbre avec sa gueule pleine de diables ricanants ou crachant du feu tout en dévorant des âmes pour les mener en Enfer. Un banquet diabolique comme celui qui se produit lors du Sabbat à l'égard de la troupe du Faucon. Il peut arriver que ces assemblages se complexifient avec l'ajout d'une seconde tête sur la première au moyen d'un long cou ou par un mélange entre éléments humains et animaux.

Monstres du Psautier de Douai, 1322-1325

Que ce soit celle de Kentarô Miura ou des nombreux anonymes médiévaux, l'imagination franchit sans cesse de nouvelles limites comme la création d'une entité dotée d'un visage sur l'abdomen (stomacocéphale) ou d'une tête dans le dos. Il arrive qu'une troisième face se superpose à ces troncs composés, prenant l'apparence d'un oiseau, d'une sirène ou d'un quelconque quadrupède.

L'emplacement d'une tête sur le ventre signifierait le déplacement du siège de l'intelligence du diable, alors mis au service des plus bas appétits (manger, violer). Une façon ingénieuse de démontrer, aussi bien dans l'imaginaire gothique que dans le manga *Berserk*, que l'ange déchu est tombé au niveau de la bête.

Des allures démoniaques hétéroclites : l'exemple de l'arbre

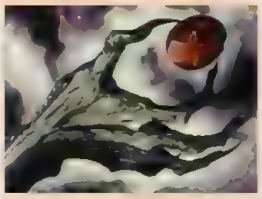
De retour du Sabbat avec une sacrée gueule d'acier, Guts emploie son temps à la manière d'un fonctionnaire : errer, détruire, dormir. Dans le volume 14, l'un de ses ennemis est une sorte d'arbre multicéphale. Une telle morphologie se retrouve dans diverses légendes, essentiellement musulmanes, avec une plante parlante munie de têtes animales ou humaines.

L'une de ces légendes évoque un arbre merveilleux qui évolue sur une île lointaine et porte sur ses branches les têtes des fils d'Adam. A l'aube comme au crépuscule, les fruits de l'arbre criaient « wak-wak » quand ils tombaient au sol ou étaient cueillis. Sur la tombe de l'archevêque de Trèves, Henri de Festingen (1286), un arbre de la Vie et de la Mort dispose de deux branches chargées de têtes d'anges et de crânes humains. Celle de gauche semble monter tandis que celle de droite se penche vers le sol, à la manière d'un mouvement d'horloge avec une vie qui se lève le matin pour redescendre le soir. Dans *Berserk*, l'arbre démoniaque semble s'éveiller à la mort et à la destruction une fois la nuit tombée.

Menu Mac Damnés : un Feu et l'addition !

Le Moyen Âge gothique et le bestiaire de Berserk montrent un côté surréel, exotique, monstrueux servant à tourmenter les peuples égarés dans leurs vieilles croyances populaires afin de les rediriger vers une religion officielle. Ce fond surnaturel se constitue sur un terrain complexe et ancien, transposé dans une réalité brutale, obsessionnelle et fantasmagorique. Singulier et merveilleux jusqu'à la fin du XIVème siècle, le bestiaire prend des traits dramatiques aux XVème et XVIème siècles comme l'attestent les grylles de Bosch et de Bruegel, puis les créatures du manga de Miura.

Berserk : La Béhérit



Cette amulette maudite permet à son détenteur d'entrer en contact avec des entités surnaturelles qui lui proposeront d'abandonner sa condition humaine faible et souffrante pour devenir une créature immortelle et puissante. Mais il y a une condition : sacrifier ce que l'on a de plus cher. Griffith possède une Béhérit rouge et peut siéger aux côtés des God Hand. La Béhérit grise permet seulement (!) de devenir un monstre presque invincible (Apôtre).

A peine Berserk débute-t-il qu'un groupe de black métal apparaît sur la scène musicale finlandaise, Beherit (1989-1996). Synonyme de Satan dans les croyances judéo-chrétiennes, ce nom éclôt dans un paysage métal nordique qui joue plus que jamais avec l'imagerie occulte et fantasy. Certes, la pochette de la compilation Beast of Beherit – Complete Worxxx (1999) est troublante de par sa double parenté avec Berserk dans le nom de l'artefact du manga et l'illustration orgiaque aux accents boschiens. Simple coïncidence ? Nous l'ignorons.

Berserk : une magie abracadavrantesque ?

Le manga présente une magie liée à la transformation de l'être en monstre prêt à en découdre avec Guts. Cette forme de magie noire récupère plusieurs préceptes liés à l'univers alchimique et populaire sur l'existence de personnes ayant pactisé avec le démon en échange d'une nouvelle enveloppe corporelle. Panorama (très) général pour vous donner des pistes...

Menée à la baguette par un bout de croix...

Phénomène universel et intemporel, la magie dispose d'une extrême variété de formes comme de pratiques. Aussi loin qu'il nous est possible de remonter, elle a longtemps été définie comme une forme inférieure ou dégradée de la religion (chrétienne, bien entendu). Toutes deux définissent en effet une relation d'êtres communiquant avec le surnaturel et le sacré. Le but est identique puisque l'on cherche à expliquer l'inexplicable, définir un ou plusieurs ordres surnaturels qui régissent la vie des hommes, vaincre ainsi les peurs ou encore réduire l'angoisse face à des problèmes dépassant l'entendement humain (la maladie et la mort).

Premières iniquités

À partir du V^{ème} siècle avant notre ère, les Grecs puis les Romains désignèrent par « magi » les prêtres perses de Zoroastre qui pratiquaient l'astrologie et l'occultisme. La magie, née des civilisations mésopotamiennes et égyptiennes, reçut une sinistre réputation à l'heure des premiers empires européens où Pline l'Ancien n'avait que dégoût pour ces charlatans exotiques.
Un tournant s'opéra avec la philosophie néo-platonicienne d'Alexandrie qui distinguait la théurgie (magie blanche), œuvre des bons génies, de la goétie (magie noire), produite par les démons. Or, toute forme de croyance n'appartenant pas à la sphère divine établie par le christianisme devait être considérée comme l'œuvre d'êtres malfaisants.
Une première description médiévale de la magie fut proposée par Isidore de Séville (560-616) dans ses *Etymologies* où il incluait la magie blanche à la divination par la terre (géomancie), l'eau (hydromancie), l'air (aéromancie) et le feu (pyromancie). Ce concept de magie naturelle s'affermit en Europe aux XIV^{eme} et XV^{eme} siècles où l'on tendait à considérer que la magie ne procédait pas obligatoirement des démons et qu'il était donc possible d'exploiter les vertus occultes de la nature.

Apogée de l'une et dépérissement de l'autre

A la redécouverte des traités de l'Antiquité, la Renaissance modifia le concept de magie qui se libéra ainsi de la sorcellerie pour se déplacer vers la littérature savante (mage) parmi les alchimistes et les astrologues, protégés des princes et de quelques ecclésiastiques.
L'astrologie était liée à l'astronomie, l'alchimie préfigurait la chimie, les nombres et les figures mystiques faisaient partie des mathématiques. La magie est heureuse. Le compte y est ? Presque. Tandis que la magie connaît son âge d'or, la sorcellerie, avatar de la goétie, est définie comme le plus grand péril qui puisse menacer l'Eglise.

Caska, casée sans kabbale : une idée de la Femme et de la magie

Lieutenant émérite et combattante téméraire à la tête d'une faction de la troupe du Faucon, Caska est une femme qui échappe à toutes les formes de catégorisation du "sexe faible" dans la morale et l'iconographie médiévales. Même si quelques ennemis lui rappellent que sa place n'est pas sur les champs de bataille mais ceux de betteraves…
Sa participation involontaire au Sabbat, une réunion nocturne satanique où se commettaient d'innombrables turpitudes, évoque quelques chefs d'accusation des tribunaux inquisitoires dans les procès de sorcellerie. Il y a une accointance charnelle avec le diable (le viol de Caska) qui se contracte par la réception d'une marque de la part du démon comme une carte d'identité qui intègre la sorcière à la famille (la marque du sacrifice).

Lorsqu'elle ne sert pas d'objet sexuel ou d'icône béate à l'amour courtois, l'image théologique de la femme n'est jamais très éloignée de la réalité médiévale esquissée dans *Berserk* : un être imparfait et impur interdit de communier ou d'accéder simplement à l'église. Comble du tout, le sang menstruel était vue comme une charge maléfique délivrée sur la nature et empêchant la germination des plantes.

Plus près de toi...

Une fois métamorphosés, monstres et gargouilles sèment la terreur dans les campagnes. Qu'il s'agisse d'un chevalier fanatique de destruction et friand de la chair de ses ouailles ou un mari vengeur ayant surpris sa femme en pleine "Sabbat-party", tous se sont adressés à la puissance suprême de leur univers, un dieu malsain et sanglant dont l'humanité s'est elle-même dotée pour expliquer le monde de terreur dans lequel elle vit.
Dans une parodie de religion antédiluvienne, seul un sacrifice permet au suppliant d'accéder à cette puissance. Le miracle divin survient et, au prix du sang et de l'âme de l'être aimé, un nouveau démon naît. Tandis qu'un bonheur meurt.

Berserk

Berserk sous acédie : entre génie et Folie humaine ?

La mélancolie est le propre de l'homme. Un dieu ne peut se l'accaparer ni le comprendre. Cette réflexion sur la recherche d'une conception de la vérité Fait oublier tout le reste et Forme un état de tristesse et d'inertie relative à un manque à combler. Entre ce qui existe et ce que l'on conçoit par pensée, Guts, Griffith et Caska doivent Faire des choix. Radioscopie.

Guts : au Fil de l'étymologie

Guts n'a rien d'Aristote. Sa mélancolie se situe dans la colère et la folie. Ce mot est issu du grec « mélancholân » et renchérit le verbe « cholân » (avoir la bile, être colérique, être fou). La bile et la colère (« cholé ») s'apparentent au français puisque « cholére » signifie aussi bile.
« Mélancholân » suppose une coloration noire (« mélan ») liée à l'idée de folie.
Guts a ce "brin" de folie lui donnant des idées noires pour sortir de n'importe quelle situation, même suicidaire. L'issue de ses actions contient une forme de maladie à la fois épileptique (son corps s'incline aux plus vils gestes de façon répétée et frénétique) et mélancolique (son esprit n'est jamais au repos mais demeure sans solution viable). Doit-on attribuer ce mal à l'âme à une pensée mauvaise qui l'affecte ? Guts perdait son self-control bien avant le Sabbat, qui n'a fait que décupler sa bile. Le guerrier garde les yeux continuellement fixés sur ses assaillants et subit l'épreuve d'un temps interminable, stagnant, sans réelle ouverture vers l'avenir. Les attaques des monstres et des Apôtres se font généralement par surprise, forçant Guts à faire violence à la nature (tout détruire, sans distinction) et négliger un dieu qui, de toute manière, l'a abandonné dès la naissance. Déployant d'incroyables efforts pour atteindre un degré supérieur, Guts cherche des réponses à ce qui est en train de forger sa longue destinée.

Griffith : la griffure salvatrice

Griffith est un être plus réfléchi. Il a le temps d'articuler sa pensée en plein cœur de l'action et est en mesure de pleinement comprendre le destin et la valeur absolue de l'être humain. Cette fracture entre les deux hommes (Guts le bras armé, Griffith le coordinateur) présente un malheur fondamental dans le projet légitime de constater et réparer la vie. Griffith se prive par moments de toute intimité avec la réalité factuelle pour quérir un concept glorieux (l'immortalité) et s'approcher de très près de ce qui pourtant lui échappe encore (le morbide chemin menant au château, la Béhérit, la séparation avec Guts). La condition à sa réussite est l'exil de son essence humaine. La finitude de son être déterminé l'écrase dans son désir d'être au-dessus du lot (son séjour en prison). Résoudre l'énigme de l'immortalité n'éveillera qu'épouvante chez ses comparses, l'insensé virant à l'angoisse primaire, donc inférieure à l'ambition qui habite Griffith. Le doute devient croyance qui devient concept qui devient fantasme. Disposer d'un pouvoir et d'une jeunesse éternels au détriment de l'humanité, voilà le fantasme autodestructeur de Griffith.

Caska : la perte

Guts est guetté par la folie, associée à de grands élans de révolte, notamment lors de ces combats qui désagrègent sa vie (corps couvert de cicatrices, perte d'un œil et d'un bras) non sans émettre, du fond du gouffre où il s'abîme, un rayon d'espoir qui adhère à une lumière trouble : Caska. Atteinte d'un fort traumatisme post-Sabbat, elle n'a plus ce désir de véritablement vivre. Cependant, elle possède toujours un esprit, une idée (vague) du lieu où elle vit. Hélas, ce n'est chez elle qu'une simple image et non une véritable présence (elle ne reconnaît plus Guts). Au plus fort de sa dépression spirituelle, elle cogite et ne parvient plus à développer un amour pour Guts.

Haine, gloire et horreur ?

Si la mélancolie pourrit l'âme, le mouvement inverse peut exister. La douleur est toujours plus efficace qu'un plaisir pour se remémorer sa condition humaine. La régénération passe par la torture et Guts, Caska et Griffith en ont fait les frais. Mais tous n'ont pas su trouver suffisamment de force en eux pour garder la tête haute dans un champ de désolation physique et spirituelle. Les deux anciens amis possèdent une forme de mélancolie qui n'est ni un péché (l'un choisit sa voie en tout état de cause, l'autre subit), ni une maladie (une folie demeure une affaire individuelle) mais un état d'esprit que nous a imposé le destin…

Le festival prend fin. Un ange noir naît, et deux sacrifiés échappent à leur sort. Les règlements de compte sont cependant ajournés. Caska amnésique et c'est le tout petit bonheur de Guts qui s'évapore. Il ne lui reste plus qu'à endosser sa panoplie du chevalier noir et partir chasser de l'Apôtre. Et c'est la vengeance au coeur mais mûri, comme moralement apaisé, qu'il disparaît au loin dans un nuage de poussière.

Et voilà que le récit reprend la trame laissée inachevée au tome 3. Nous retrouvons un Puck qui apporte un brin d'humour à l'enfer entourant Guts au travers d'un élément graphique incongru pour ce manga, le Super Deformed (SD). La présence de l'espiègle elfe, à la fois compagnon de route et soutien est mieux tolérée par Guts, tous deux formant un de ces couples improbables mais attachants. Quant à l'histoire, elle devient un brin linéaire (tuer, dormir, tuer).

Difficile de maintenir une tension de haut vol après les chaotiques volumes 12 et 13. Ce tome doit être perçu comme un interlude avant l'arrivée de nouveaux personnages sur la route de Guts ainsi qu'un bilan humain sur l'attitude à adopter face aux cohortes d'ennemis. Seul défaut à ce volume, il se lit trop rapidement, mais c'est une habitude.

Berserk : Pourquoi plaît-il tant ?

(un avis de Fra Filippo, inquisiteur en Freelance sur l'île Sainte-Lucie)

Rentrons indirectement dans le sujet de cette interrogation. Comme on peut le constater, il plane sur la série des relents de fin du monde, notamment dans l'apocalyptique final du chapitre des Faucons. L'apocalypse est synonyme de deux concepts opposées, révélation de choses cachées (le Sabbat, la renaissance de Griffith), et destruction du monde, mort de toute vie comme on le voit lors des nombreux combats qui parsèment les pages du manga.

Restons un moment sur cette destruction qui a passionné les plus grands auteurs nippons, de Otomo à Go Nagai. Elle fascine l'humanité, que ce soit par le spectacle télévisé de guerres étrangères ou dans des loisirs factices où elle est invoquée (musique métal) ou carrément recrée (jeux vidéo). Substituts de religion dans un monde où domine la civilisation des loisirs. S'agirait-il d'un défouloir moral ?

Jouons à amalgamer, et voyons ce que cela pourrait donner : nous détruisons une part de notre humanité en jouant à détruire, nous jouons avec des restes de nos religions (ne pas tuer son prochain, ne pas violer, ainsi de suite), nous révélons (apocalypse) notre vide en le comblant de noirceurs ou de détachement vis-à-vis de l'humanité dans sa conception primo-religieuse des temps anciens, nous sommes les thanatopracteurs du Christ et non de Jésus, nous mettons en avant sa mort et non sa vie, nous jouons avec la mort que nous cherchons à révéler sous mille facettes, nous ne regardons plus la vie comme avant, elle qui n'a plus de mystère depuis les progrès de la science, nous cherchons à regarder la mort, nous la cherchons dans des loisirs.

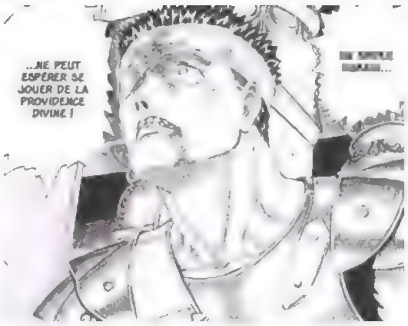
Nous cherchons à nous faire peur et jouer avec la mort en lisant Berserk par l'intermédiaire d'une attraction morbide dans une époque éloignée des lecteurs vivant sous des cieux cléments. Oui, tout ça pour dire ça. Plutôt pompeux, non ? Continuons.

La mort, le noir, la peur. Ces concepts traitent d'un vide comblé par la religion. Chaque culture interprète sa vision de la mort, de l'au-delà : si l'Enfer est au centre de la Terre, on descend, on s'enfonce, on n'a plus aucun repère dans le noir, on régresse. Si le paradis est au ciel, on monte, on grandit, on évolue. Dans Berserk, l'inverse se produit avec un Guts renforcé par son périple infernal. Un surhomme ?

Comme ce personnage, l'homme vit une époque désenchantée : une mort inconnue mais domptable en fonction de son désir de vivre et de son attente d'un monde de vie…qui se meurt.

Aux origines, le néant crée l'art et la religion au moyen de la mort pour accepter cette fatalité matériellement et diminuer le doute. L'image, fille de nostalgie, disparaît de Berserk qui combat une notion impropre à l'humanité mais pervertie par une partie : l'immortalité. Elle existe sous trois formes :

Matérielle : on préserve le corps de toute action susceptible de le dégrader. Cela commence dans les cimetières (le lac pourpre au début du volume 14) et se poursuit au travers de l'ascension interdimensionnelle d'une marque sacrificielle (Guts errant entre cauchemar et réalité).
Spirituelle : on considère que l'âme survit au corps, comme c'est le cas, de manière



incomplète et d'un point de vue humain, avec Griffith.
Philosophique : on grave sa mémoire pour les générations futures afin de ne pas laisser tomber dans l'oubli les malheurs du Sabbat au moyen d'un support (la marque du sacrifice) et d'une encre (le sang qui coule de celle-ci).

A l'aube de la Renaissance, Berserk marque ainsi un déploiement des évolutions individuelles au-delà d'une attente collective de la fin des temps. A ce titre, le nouveau corps de Griffith s'accompagne d'une paire d'ailes, un élément qui le distingue des démons rampants, inaptes au vol et n'appartenant plus à un ordre spirituel. Cependant, Griffith décodifie l'aile de chauve-souris de l'Occident gothique qui avait conçu de telles membranes pour habiter sous des roches abruptes et planer dans de profondes cavernes. Ici, Griffith habite l'univers et plane au-dessus du tout.

Dossier realisé par D's© et Ialdaboth

Mon voisin Totoro – le chef d'œuvre enfin en DVD

Figure culte de l'animation mondiale, le personnage de Totoro est devenu bien plus connu que le film d'animation dont il est issu. Fruit des studios Ghibli, le chef d'œuvre arrive enfin en DVD pour le bonheur de toute la famille. Retour sur cette merveille animée, à ne manquer sous aucun prétexte !

Presque 20 ans après sa création, il arrive enfin. Après 2 sorties discrètes en salle, il arrive enfin. Après plusieurs annonces de sortie en DVD sans cesse repoussées puis abandonnées, il arrive enfin. Après une attente tellement longue que nombreux sont ceux qui ont acheté des versions asiatiques pour le posséder, il arrive enfin ! Mais qui ? Mais Totoro bien sûr ! *Mon voisin Totoro* est le second film des studios Ghibli. Réalisé en 1988, il raconte l'histoire de 2 petites filles emménageant avec leur père dans une maison de campagne pour se rapprocher de l'hôpital où est soignée leur mère. Là, elle découvriront la nature et plus particulièrement ces esprits protecteurs que sont les Totoros.

Loin des conflits et des dessins animés d'action, *Mon voisin Totoro* offre une parenthèse bucolique dans le quotidien des spectateurs. Son naturel, sa douceur, ainsi que sa beauté en ont fait un succès aussi bien auprès des petits que des grands enfants. Même s'il est encore relativement discret dans nos contrées, il est malgré tout unanimement reconnu comme le symbole de la touche Ghibli. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le Totoro est devenu l'emblème du studio.

Malgré cela, il aura fallu attendre les succès consécutifs de *Princesse Mononoke* et du *Voyage de Chihiro* pour enfin le voir arriver. Beaucoup lui préféreront d'ailleurs *Chihiro*, plus onirique et sans doute plus actuel. Mais *Totoro* reste un incontournable pour tout amateur de long métrage champêtre, et de dessin animé Ghibli en particulier.

Aujourd'hui, on peut encore retrouver l'influence de *Totoro* un peu partout dans la BD européenne. Nombreux sont les auteurs à en avoir parsemé leurs pages. L'excellent site Buta connection, dédié aux travaux du studio Ghibli a d'ailleurs consacré tout un dossier aux clins d'œil au studio dans la BD occidentale, et propose notamment une galerie de Totoros, croqués par des dessinateurs européens, aussi bien en dédicace qu'en album. Vous y trouverez également une description et une analyse très complète du film.

Le chef d'œuvre vient de sortir en DVD. Et si vous ne devez acheter qu'un dessin animé cette année, n'hésitez pas à vous jeter sur *Totoro*. Vous ne pouvez pas vous tromper.

Cubik

Mon voisin Totoro
Par Hayao Miyazaki
Ed. Ghibli 20 €
Déjà disponible

Envie d'Usb ?

Un geek n'est pas nécessairement un otaku. En revanche, les otakus sont souvent des geeks. Partant de ce constat irréfutable, l'entreprise nippone Angel Kitty (qui tient son nom des serre-têtes oreilles de chat dont elle affuble chacun de ses modèles) a décidé de sortir un costume de soubrette avec clavier en guise de soutif, le but de la chose étant bien évidemment de faciliter les techniques d'approche de nos amis.

Renaud et la BD bobo

On savait le chanteur Renaud grand amateur de BD, il le prouve une fois de plus en confiant l'illustration du premier single *Les Bobos* à Killofer, l'un des cofondateurs de l'Association. Tiré de son nouvel album *Rouge Sang* à paraître en octobre, le titre est disponible en avant-première sur certains sites de vente de musique en ligne. La présentation des *Bobos* sous forme de planche BD est à découvrir sur le site web de l'album http://www.rougesang.fr/

Mike Mignola s'anime !

C'est plutôt récent, et c'est vraiment prometteur : les petits gars du projet *Hellboy : Animated* proposent sur leur site un premier trailer du long métrage d'animation. Prévu directement pour une sortie en DVD, la version animée du diable rouge comprendra deux films d'1h15 environ.

D'ailleurs, Mike Mignola n'est pas seulement l'auteur d'Hellboy, il est aussi celui de *The Amazing Screw-On Head*, une aventure très lovecraftienne dont l'adaptation en dessin animé est gratuitement disponible en ligne, sur le site de la chaîne américaine SciFi.

Les ambiances chères à l'auteur sont retranscrites à la perfection pour former 22 minutes de pur régal animé. Gageons que l'adaptation d'Hellboy, toujours en préparation, sera aussi réussie.

Japan Expo : Monsieur va être servi…

Avec un nouvel écrin au parc des expositions de Villepinte, l'attente fébrile de beaucoup d'amateurs du Japon et de la branche manganime s'accroît à mesure que l'événement approche. « De grands espaces pour de grandes choses ». C'est un peu la maxime qui doit trotter dans la tête du public averti pour un salon de cette envergure. La campagne de communication forme à ce titre une belle vitrine : « Japan Expo, c'est l'événement de l'année pour tous les amateurs du Japon ! Manga, animation, cinéma, musique, sport, cultures traditionnelles, nouvelles technologies : tous les aspects de la culture japonaise ont leur place à Japan Expo » Une publicité toute à la fois mensongère et honnête. Fanboys incurables de *Maria-sama ga miteru*, moi et mon gog (1), mi-langue de vipère, mi-sherpa gratuit, nous sommes dit que nous pouvions peut-être y trouver une once de bonheur, un poil d'attraction, une pincée de culture… Reportage sur le plus grand salon européen consacré aux cultures japonaises.

Bonjour, vous proposez quoi comme nourriture ?

L'histoire de Japan Expo pourrait se comparer aussi bien à celle de la Love Parade de Berlin en 1989 avec un van et 500 personnes qu'à celle du premier Comiket nippon avec ses quelques dizaines de personnes (surtout féminines) à la fin des années 1970. Après un tâtonnement en 1999, la première Japan Expo ouvre ses portes l'année suivante et attire 3200 visiteurs. Un chiffre maigre mais exponentiel avec l'accueil en 2004 de 41000 personnes lors du « 6ème Impact » au CNIT à La Défense. 2005 est une année vierge puisque la direction décide de chercher un lieu plus vaste et d'enrichir ses contacts à l'étranger pour conférer un caractère incontournable à cette manifestation.

Ce que le salon propose depuis le début de son existence n'est ni plus ni moins qu'un large panorama kaléidoscopique du manga et de l'anime. J-music, tendance "goth-lol" et cultures traditionnelles se greffent plus tard à l'iconothèque initiale. Donner à voir des pans de la culture nippone que les fans peuvent croiser au détour d'une série animée ou d'un manga est un leitmotiv officieux que nous pouvons déceler (le jeu de go, les festivals). Une théorie de palissade en massepain ? Penchons-nous sur le menu…

On va vous donner la table en terrasse…

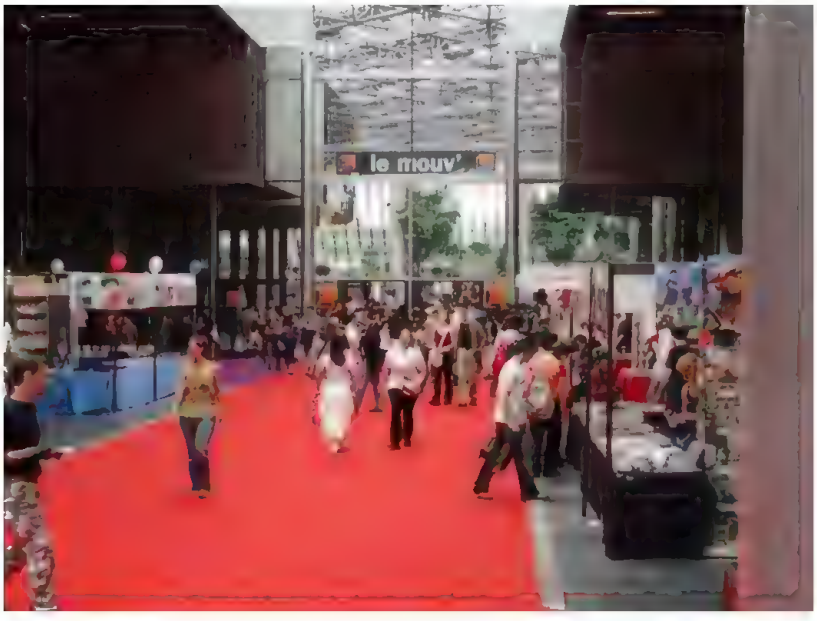
Cette année, on ne lésine pas sur les moyens pour rouvrir les portes de cette crypte devenue hall de réception de la découverte, du merchandising, de la culture otaku, à des milliers de fans. 250 exposants répartis sur une surface de 47000 m², plus d'une centaine d'activités, 35 invités (Japon, Corée, Chine) sur trois journées de 11 heures à 19 heures. Le hangar va ouvrir ses portes, les articles vont bientôt disparaître des rayonnages à Mach 1.

Ces nouveaux locaux, qu'en dire ? Impressionnant est le terme qui vient vite à l'esprit. Spacieux, également. Trop peut-être. Peu avant l'ouverture, les questions se

bousculent pour interpréter les vides, aussi béants qu'une gueule de Léviathan, qui rapetissent le moindre visiteur à la taille d'une fourmi. L'ajout ultérieur de stands spéciaux pour des activités ponctuelles est la première hypothèse que nous émettons. Puis vient celle d'une probable installation de plusieurs centaines de chaises, tables et bancs pour consoler les dos usés de fanboys chargés comme des mules par le port de sac à dos bourrés de goodies ou bien masser des pieds fragilisés par des semelles ultra-compensées dans le sempiternel mais traditionnel piétinement de tout gros salon qui se respecte. Il n'en est rien. On a faux sur pratiquement toute la ligne, si ce n'est un point qui est bien rempli, malgré quelques couacs. L'utilité de tout ce vide semble suivre un double objectif.

Le premier but est une décongestion des artères principales où se regroupent les stands. Sans devoir l'apparenter à l'une des sept plaies d'Egypte, l'effet de foule, additionné au bruit et à la chaleur concurrente au sauna, a de quoi rebuter. Quel béotien peut tenir 15 minutes sans agiter son éventail ou quémander de quoi remédier à un besoin pressant d'hydratation dans ce magma humain en constante ébullition ? La moitié du salon permet donc de détendre ses jambes, s'asseoir et surtout respirer.

Cependant, même en se tenant à l'écart du monde, la chaleur persiste et vicie l'air. Les carottes sont-elles cuites ? Non ! Au bout de l'allée centrale, en tournant le dos à l'entrée, se dessine miraculeusement un Eden derrière des murs de verre. Que les croyants ne pensent pas au lieu décrit par Saint-Jean dans le Livre de l'Apocalypse (chapitres 21 et 22), même s'il est ici question de quitter, temporairement, un enfer. Le lieu se présente comme un simple périmètre rectangulaire situé en plein air avec deux pelouses, un plan d'eau et un chemin couvert. Ce dernier traverse l'espace vert dans sa largeur tandis qu'un autre, ondulant comme le dragon exauçant trois vœux à l'aide des boules de cristal (de l'air, de l'espace, de l'ambiance), part plus haut en longueur pour s'arrêter au miroir d'eau. Les fumeurs sont les premiers satisfaits puisqu'ils peuvent s'en griller une, à défaut de griller sous un soleil timide en cette fin de semaine. Bien entendu, il ne fait pas forcément aussi frais que prévu, saison estivale oblige. Qu'importe, cet enclos fait le bonheur de plusieurs centaines de visiteurs qui profitent de l'occasion pour pique-niquer, faire une pause et échanger des impressions sur cette convention. Un Champs de Mars miniature, la Tour Eiffel en moins et le *cosplay* en plus.



Le second dessein s'applique à offrir un large espace pour les visiteurs souhaitant assister, en retrait des stands, aussi bien au défilé de mode du samedi (*Tokyo Style Collection*) qu'aux traditionnelles, voire sacro-saintes, prestations de cosplay. Un « amphithéâtre » qui n'a d'amphithéâtre que le nom se constitue de cimaises sur trois côtés renfermant deux ou trois cents chaises. Deux écrans géants placés en hauteur sur les extrémités de l'espace au niveau de la scène servent à projeter les images des défilés costumés pour les gens trop éloignés de l'endroit. Des enceintes complètent un équipement prêt à cracher les refrains pour encourager les candidats et appâter les visiteurs.

Quid de l'organisation ? Faire le pied de grue est bien moins long qu'en 2004 puisque vendredi à 12h et samedi à 13h, plus aucun visiteur n'attend à l'extérieur. Les curieux peuvent donc faire une visite le temps d'une demi-journée sans craindre de se coltiner une file d'attente longue comme le nez de Cyrano. Les membres du staff sont continuellement sur le qui-vive pour assurer le bon fonctionnement des activités et répondre aux attentes du public perdu dans

le salon ou à la lecture du planning. Sur ce point, il y a donc un mieux incontestable. Les images d'une incroyable colonne humaine s'enroulant autour de l'Arche de la Défense avant de se finir à l'Esplanade appartiennent désormais au passé.

Maintenant que les visiteurs rentrent, ne risquent-ils pas de se sentir trop à l'étroit dans les allées ? Elles sont justement élargies pour éviter tout embouteillage nuisible, susceptible de dissuader le client de revenir l'an prochain. Quant au problème des haies humaines enracinées devant quelques stands, les rendant de la sorte impraticables pour les personnes impatientes ou de petite taille voire peu désireuses de jouer des coudes, il n'est pas du ressort du comité d'organisation. Quoiqu'il en soit, les attouchements et autres exclamations du style « C'est pas moi qui t'ai touché les fesses, c'est lui ! » n'ont donc plus lieu d'être (si tant est qu'elles aient jamais existé).

Certaines activités présentées au public confirment le poids qu'elles prennent pour devenir des pierres de fondation du mobilier festif de Japan Expo. La plus célèbre d'entre elles est le *Sushi Quizz*, parodie de parodie tiré de feu le jeu *Burger Quizz* d'Alain Chabat, et se joue plus ou moins de la même façon (impossible de vous le décrire, nous n'y avons pas mis les pieds). Un stand karaoké tend une fois de plus le micro aux personnes souhaitant entonner, ânonner ou brailler les génériques des anciennes comme des nouvelles séries (*Goldorak*, *Rozen Maiden*, *Gundam Seed*, *Saint Seiya*). Parmi les nouveautés, notons une autre parodie issue cette fois du divertissement *Qui veut gagner des millions* sur TF1. Si le modèle original afflige le bon sens commun dans la performance des candidats, la version Japan Expo est plus "facile" avec des questions axées sur les domaines de prédilection des visiteurs (manga, anime, jeux vidéo, cinéma asiatique).
Sans atteindre le nirvana, ce morceau de réception est une innovation dans sa conception spatiale avec une profonde perspective, de parcimonieuses touches de gaieté de-ci de-là et une fluidité dans les mouvements. Las, le vernis, de mauvaise facture, se craquelle soudainement sous nos yeux. Avec un espoir de réversibilité.

Il en met du temps, le serveur...

Au bout de deux allers-retours entre les stands, nous concluons à une disparité dans la variété des produits en vente. Une Trinité en PVC est née : Anime, Manga, Goodies… Ah My Godess ! Les français auraient-ils une vision aussi étriquée de la culture Japonaise ? Certes, les espaces dédiés à des formes culturelles comme la calligraphie et les arts martiaux existaient mais dans une semi-pénombre car dépourvus d'outils publicitaires pour un show à l'américaine dans la conception scénographique (ballon géant, multiples écrans plasma), notamment les espaces Glénat, Dybex et Soleil. Globalement, on trouve peu de renouvellement dans les produits, à quoi s'ajoute le péché de redondance, partenaire relatif du mauvais goût.

Notons au passage une nouvelle confirmant un sens déontologique désormais obligatoire et bienvenu : une mise à l'écart des « Pirate Corporations ». A ce titre, il serait temps que Konci, pseudo-mecque du goodies pour gogols cesse de vendre des CD HK et des objets de contrefaçon car elle reste une plaie purulente et technologique (parmi d'autres) de mauvais aloi sur le marché français.

Pendant et après ce salon, des mots comme « supermarché » et « hypermarché » parcourent plusieurs lèvres. Ce constat, remontant à Mathusalem, stigmatise l'aspect quasi-mercantile de ce salon chargé de nous consumer plutôt que de nous offrir. Rien n'est gratuit en ce bas monde (on râle déjà bien assez sur la tarification en vigueur dans certains musées). Cependant, il est injuste de critiquer de la sorte cet armada commerciale, credo de tout salon qui se respecte : « A Japan Expo, dans tous les sens du terme, dépenser tu devras ». Une convention, quelle qu'elle soit, n'est pas uniquement une zone de visite et de découverte à titre gratuit. La dimension onéreuse touche toutes les manifestations, des plus grandes (agriculture, automobile) aux plus anecdotiques. D'autant plus qu'il n'y a pas trente-six milles façon de rentabiliser la location de l'espace emprunté pendant 3 jours ainsi que le matériel déployé pour l'attractivité "expographique" des stands. Ou

« C'est tout positif. Il fait un petit peu chaud. Il y a beaucoup de stands et c'est sympa. »
Rémi, 23 ans, sans emploi

« De manière générale, j'ai passé une bonne journée alors que le manga, c'est pas mon truc. J'ai vu des choses que je ne connaissais pas grâce à mon fils. On aurait bien aimé un plan un peu plus détaillé du salon ainsi que le nom des auteurs en gros sur les stands, par rapport aux dédicaces. »
Patricia, 40 ans, médecin

« Assez bien. Ce qui m'a semblé drôle, c'est tous ces gens déguisés. Je sais qu'il y en a beaucoup au Japon mais je ne pensais pas qu'il y en aurait autant en France. C'est un mode de vie assez rigolo. Niveau organisation, c'est un peu fouillis quelque part. »
Christophe, 40 ans, ingénieur

« Je ne m'attendais pas à voir autant de monde mais c'était bien. Certains stands étaient très petits et avec le monde devant, c'est difficile de voir par-dessus. »
Romain, 13 ans, collégien

Ca va, c'est sympa. Mais une fois qu'on a fait le tour, il n'y a plus trop rien à voir. Niveau organisation, il y avait beaucoup de monde quand on y est allé, il y avait une énorme file d'attente donc c'était un peu énervant. Dans le cas des restaurants, il n'y avait pas grand chose, sauf des grosses queues pour attendre avant de pouvoir manger.
Cécile, 16 ans, lycéenne

« Sympa. Pour ce qui est des boutiques, c'était assez dur d'y accéder, il y avait beaucoup de monde. Et pas assez de chaises, j'ai mal aux jambes (rires). »
Martin, 18 ans, bachelier

« A la base, je ne suis pas très fan de manga mais j'ai découvert un peu plus cet univers artistique qui m'a bien plu. Par contre, je m'attendais à ce qu'il y ait plus de choses traditionnelles comme le thé, la cuisine et différents rituels. Finalement, c'est Manga Expo et pas Japan Expo (rires). Au niveau de la présentation des stands, on a vu des grandes zones d'espaces vides et on s'est dit "Pourquoi ne pas mettre un peu plus de distance entre les stands ?" On repart quand même avec une bonne impression. »
Géraldine, 26 ans, étudiante infirmière

« Je suis un peu fan de manga. C'est très fashion et ça donne une image très jeune des fans de manga. J'aurais également voulu plus d'activités liées aux traditions japonaises. Mais c'est sympa. Ce serait bien d'élargir la salle de conférence ou de l'isoler car il y a beaucoup de bruit autour et on est à l'étroit. Il faudrait également mettre un peu plus de lumière car il y a des zones vraiment noyées dans l'ombre. »
Julien, 25 ans, étudiant en éducation physique

« Il y avait beaucoup de choses intéressantes mais peu de choses gratuites car c'était essentiellement des boutiques. L'organisation est assez bonne. »
François, 18 ans, lycéen

Alors, cette nouvelle Japan Expo ? Mieux que les précédentes ou pas ?

« J'ai vu des nouveautés qui m'ont plu comme le concert (il s'agit du concert d'Anna Tsuchiya - NDLR). D'un point de vue spatial, je trouve que c'était bien organisé. L'organisation à l'entrée est très bonne puisque je n'ai attendu qu'une heure avant de rentrer. Maintenant, j'ai été déçu par rapport à la dernière fois, j'ai l'impression qu'il y avait moins d'articles. »
Daniel, 25 ans, peintre en bâtiments

« Vu qu'ils avaient largement la place, ils auraient pu espacer un peu plus les stands. Sinon c'est pas mal. »
Amélie, 24 ans étudiante

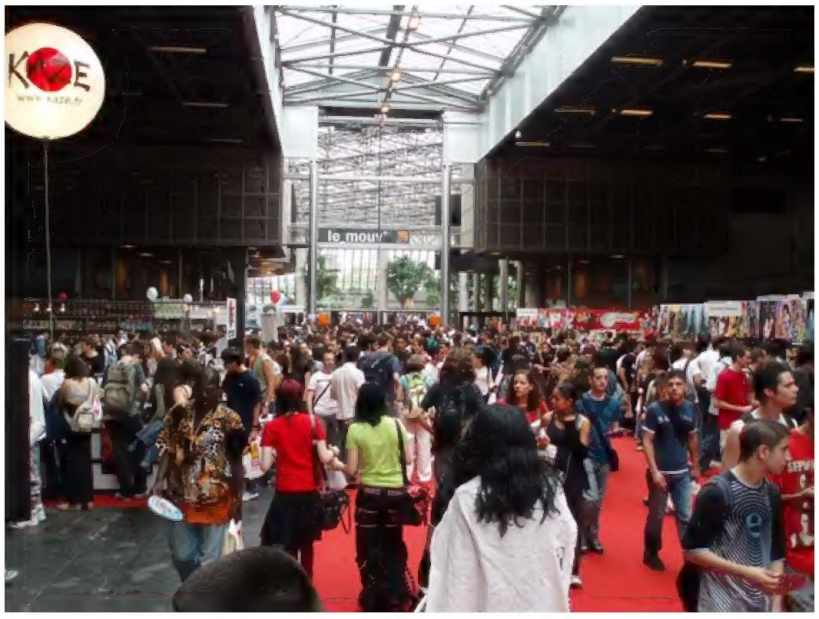
alors, doublons le prix des entrées. Une proposition qui ne remportera de toute façon aucun suffrage. Japan Expo, une histoire de passion et de gros sous.

Désolé, on n'a plus de produit Frais en cuisine...

Un peu partout, nous constatons des fuites dans ce caisson de 47000 m² où les résonances n'ont rien de mélodiques. Assourdissant dirons-nous plutôt…

La première déception se situe au quartier des jeux vidéo. Des consoles disponibles toute la journée pour jouer jusqu'à plus soif, en veux-tu, en voilà ! Les amateurs de la Nintendo DS sont les plus gâtés avec plusieurs consoles et des démos de nouveautés. Un symposium virtuel mémorable ? Non. Aucune présentation exclusive de la future bombe de Nintendo, la Wii, ou de la Playstation 3. Pas plus de représentants des différents studios de création (Capcom, Konami...) pour expliquer leur travail ou établir un contact avec des graphistes amateurs et des fans.

Jouer sans relâche à *Dance Dance Révolution* (DDR) ou à n'importe quel shoot'em up aiguise de féroces appétits. Mais le porte-monnaie, affamé par tant de coups de taille (une box *collector* de *Versailles no bara* à moitié prix pour son lancement !) et d'estoc (horreurs kawaii mal fichues et dégoulinantes de conformisme, peluches tricotées en poil d'ours par des orphelins tchétchènes), est confronté à de nouveaux ennemis : le misérable jambon-beurre à 4 euros ou le menu à plus de 10 euros (un petit taboulé, un yaourt et une canette). Oh, bien sûr, rien ne nous oblige à manger sur place. D'ailleurs, mon sherpa a préparé des fromages de yack fermentés à l'ail que nous dégustons hors du salon, non loin de l'espace presse. Rien de tel pour se requinquer. Lorsque l'on dispose d'un badge spécial, cela ne pose aucun souci. Dans le cas du visiteur lambda, sortir du salon équivaut à une interdiction définitive d'y remettre les pieds après avoir récupéré sa glaciaire trois parkings plus loin ou sa femme qui voulait voir son mari au moins les midis



durant le week-end.

Le regret suivant est moqueur voire autocritique puisque les parisiens, ethno-bobo-nombrilistes devant l'éternel, crient famine à la vue d'objets déjà disponibles dans les quartiers Bastille et République. Les exclusivités et les délices en matières de figurines sont extrêmement rares, comme le sadique stand Abysse Corp. (« On touche seulement avec les yeux »). Les provinciaux sont par contre satisfaits et peuvent tâter la marchandise jusqu'à ce qu'Internet propose un jour de transcrire les articles sous forme d'hologrammes pour cerner les moindres courbes de nos convoitises. Paris blasé, province gâtée (on a cru bon d'envoyer nos deux parigots au casse-pipe, on y est arrivés ! - NDLR). Payer dix euros pour trouver les mêmes choses à quelques stations de métro de chez soi pour 1,40 euro le ticket, cela peut donner à réfléchir.

Activité phare, la projection d'anime pâtit énormément du changement de lieu. Jadis prenant place dans une pièce grande et close avec une qualité de diffusion somme toute correcte, les épisodes ou les films se regardent désormais dans des enclos bâtis comme leurs pairs : 4 palissades, un écran géant souillé par les projecteurs du plafond (l'effet de brume est constant que ce soit de face ou sur les côtés) et un son parasité par le brouhaha alentours.

Au fond du salon débute le cosplay. Comme chaque année, il y a de véritables (et rares) performances scéniques, originales et stylées : un Jack Sparrow plus vrai que nature dans la tenue comme dans les expressions, les "sensuelles" infirmières de *Silent Hill* ou encore une créature flashy toute de latex ou de skaï vêtue issue du jeu vidéo *Persona*. A leurs côtés fourmillent des étrons constitués de costumes prêt-à-porter, de rideaux de douche, de sac Handybag, de bouteilles d'Evian customisées et de crayons Gemey piqués dans la coiffeuse de maman. Le spectacle n'a pas encore commencé que les premiers problèmes surviennent. Les deux écrans géants ne suffisent pas à apprécier le cosplay pour une partie du public occupant des espaces trop éloignés d'une scène masquée par les cimaises, des piliers métalliques et une foule obstruant la petite entrée de l'amphithéâtre. Au même moment, dix mètres plus loin, une musique techno rythme le défilé de mode. Les mélomanes apprécieront ce mix…

Au fait, où se trouve Japan Expo ? La présence de stands liés à d'autres contrées asiatiques (Chine, Corée) ou la prédominance de la triple alliance Manga – Anime – Goodies n'aide en rien à l'intégration d'une impartialité dans l'accessibilité à toutes les formes de culture japonaise (on ne fait que reprendre l'idée majeure de la publicité). Cette vaste caricature du regard européen sur le Japon prend le risque de faire fuir de dégoût les véritables amateurs de ce pays.

Chéri, on leur laisse quand même un pourboire ?

Stoppons là les vilainies et allons nous rafraîchir d'un bon lait de brebis avant de tomber dans la diatribe facile et usante. Par un heureux hasard, nous croisons le professeur Edmond Bouillon au stand presse, buvant son 27ème Ricard de la journée. Nous profitons de l'honorable présence de notre consultant chez W'art - sachez que le professeur vit depuis son divorce dans une ferme du Dakota du Nord et s'est mis à cultiver la canne à sucre dans un laboratoire nucléaire sous-traité par la communauté péruvienne du Tadjikistan - pour lui demander de nous fournir une liste des éléments qui selon lui manquent cruellement à ce festival :

- Un stand sur la robotique japonaise avec des concepteurs en invités et des démonstrations de stars comme Aïbo ou Asimo (cf. le dossier sur les robots du site ArtsLivres).
- Un stand cuisine (quoiqu'avec les odeurs que ça risque d'émettre le troisième jour…)
- Une nocturne pour boire plus longtemps à l'œil et rencontrer les membres de l'organisation
- Un stand info à mettre plus en évidence au centre du salon ou au fond d'une allée principale, à la façon d'un camembert (bah oui, puisqu'on est dans les odeurs)
- Des écrans géants supplémentaires,

« Pour le lieu, c'est plus facile d'accès par rapport à la Défense (Les précédentes Japan Expo, en 2003 et 2004, avaient été organisées au CNIT - NDLR). Évidemment, il y a beaucoup plus de superficie, on est moins serré et ça laisse plus de place pour les stands. Donc c'est beaucoup mieux. »
Kevin, 29 ans, en formation

Quel élément manquait-il pour vous donner envie de revenir à Japan Expo ?

Daniel : Plus d'articles. Ca manquait de figurines et il aurait fallu des tournois de jeux vidéo plus importants.

Amélie : J'aurais voulu un stand d'achat de jeux vidéo car là ils ne faisaient qu'en présenter.

Rémi : Une meilleure organisation pour l'entrée.

Antony : Mieux gérer les séances de dédicaces par rapport aux autres activités.

Christophe : Une invitation gratuite (rires).

Géraldine : On a cherché la restauration japonaise et les sushis et on a vu qu'un resto. Donc j'aurais voulu un peu plus d'aspects culinaires du Japon.

Julien : Un petit peu plus de démonstrations d'arts martiaux ou des villages peut-être davantage organisés par thèmes. C'est vrai qu'on avait du mal à s'y retrouver, on passait d'un stand manga à un stand d'art martial. En les cloisonnant un peu plus, ce serait plus facile de les sélectionner par genre.

Mai, 16 ans, étudiante : Plus de stars, comme des personnes en rapport avec les jeux vidéo.

surtout pour le samedi soir (comme ça je ramènerai mon décodeur Canal Satellite)
- Plus d'éclairages selon les endroits (ça accentuera mon bronzage)
- Des stands d'exposition de photos ou d'œuvres d'artistes contemporains (Hiromix, Takashi Murakami, etc.) et d'estampes traditionnelles (pour ensuite briller en société au prochain colloque sur la composition de la brique vernissée malgache au 12ème siècle).
- Des objets inédits et des avant-premières en plus grand nombre (niveau manga, il y avait déjà de quoi faire même si j'ai pas trouvé le *Step Up Love Story* 17)
- Une interdiction plus stricte des HK et des produits de contrefaçon (sauf les figurines de fan service)
- Mieux isoler les salles qui demandent de l'attention pour le public ou de la concentration pour les intervenants comme les conférences.
- Faire venir les Morning Musume car ça manque vraiment de petites pépés en backstage cette année ! Elles sont mineures ? Ah bon…Des glaçons dans le Ricard ! Parce que merde quoi !

Le saké est offert par la maison !

Capable des pires sacrifices pour concrétiser certains de nos rêves absurdes (un cell d'Eriko, des genga de Yoshino, bref du *Marimite* à gogo), nous quittons le salon pratiquement bredouilles (six mangas en avant-première et un art-book chinois). Même le stand convivial de *Mandarake* n'a rien d'incroyablement triquant.

Bilan de la session ? Un sympathique salon de l'agriculture avec ses enclos à bétail où il fait bon élever le troupeau au merchandising, les dindes au visual ou au message top-moumoute de l'Andros (ça, c'est fort de truie !) *Gackt* « Moi, ma bite et ma chirurgie esthétique en tournée dans tes rêves », les vaches au shônen ai, les bœufs au DVD giga-collector (« Dans l'édition collector d'avant, y avait pas la carte postale ni les commentaires des intervallistes des épisodes 3 et 18 ! ») et les moutons aux shônen mainstream parce que ça marche au Japon (à croire que les nippons n'ont jamais su créer de merde).

A part ça, on s'amuse bien (même si nous sommes sur les rotules en fin de journée) car, comme le dit un proverbe africain, « Ne repousse pas du pied la pirogue qui t'a déposé sur la berge ».

Des bonbons pour faire digérer la note ?

Ce que Japan Expo nous a offert comme news (avec l'aide du forum Manga Anime News Express) :

- Sortie du très attendue manga *Death Note* chez Kana.
- Tonkam reprendrait la série *Jojo's Bizarre Adventure*, lâchement abandonnée par feu la collection manga de J'ai lu.
- Dybex nous informe que le coffret collector de la superbe série *Cowboy bebop* sortira à la fin de cette année.
- Cornélius poursuit son voyage rétro avec la série-culte de Shigeru Mizuki, *Ge Ge Ge no Kitaro*.
- Delcourt continue de sortir des mangas d'Osamu Tezuka comme *Goku, le roi des singes* ou encore le prochain one shot *Demain, les oiseaux*.
- Pour les amateurs d'héroic-fantasy, sachez que l'éditeur Kaze prépare sa box *Lodoss* collector qui contiendra le film, la série TV et les OAV. Un cadeau qui tombera à pic pour le commande au Père Noël.
- Le prochain festival sur les manga, Manga Expo, aura lieu les 21 et 22 octobre à Paris.

Reportage réalisé par D's© et Ialdaboth

Vision

par Akihito Tsukushi

W'art est un webzine PDF gratuit à parution mensuelle / Contact : info@wartmag.com / Rédacteur en chef : **JK** / Secrétaire de rédaction : **Alexander Adam Falka** / Webmaster : **MicFrip**
Ont participé au numéro : **Cubik, D's©, Ialdaboth, Max F et Vacom.** / Conception graphique et mise en page : **JK** © W'Art 2006
Not Powered by Adobe® Ce webzine n'a pas été entièrement retouché sur le logiciel Adobe Photoshop®, ni mis en page sur Adobe InDesign® et encore moins vérifié sur Adobe Acrobat® Professional dans leur édition Adobe® Creative Suite 2 Premium pour Apple Macintosh®.